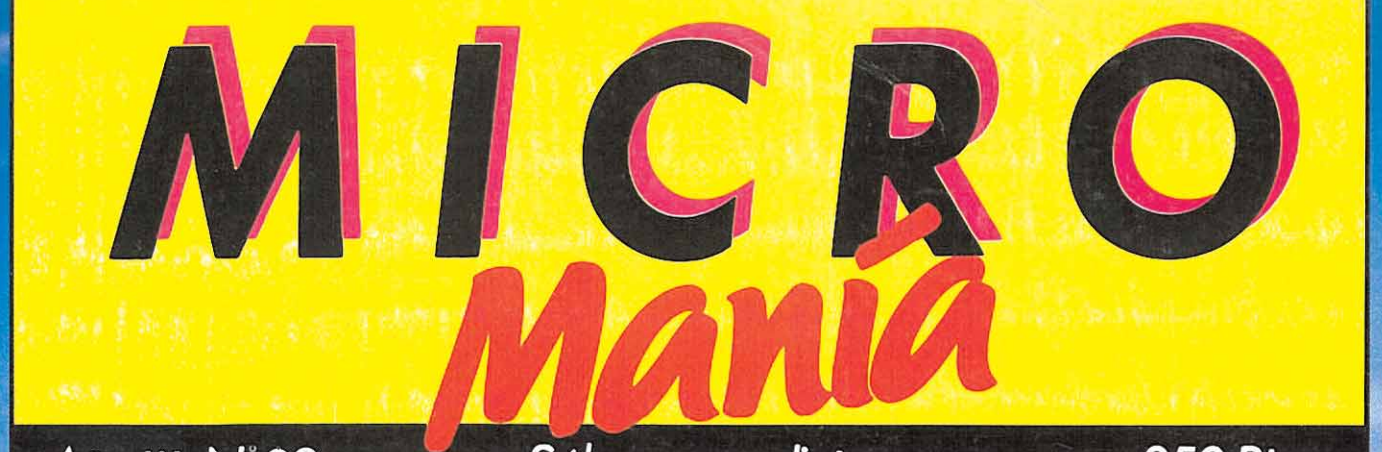


Año III · Nº 29 Sólo para adictos 350 Ptas.
Canarias, Ceuta y Melilla, 335 ptas.

SPECTRUM - AMSTRAD - COMMODORE
RENEGADE
Recorre sin peligros la ciudad de los "Ghettos"

ATHENA
Mapas y pokes

SPECTRUM - COMMODORE - MSX
DEATH WISH 3
Inmunidad absoluta para el justiciero de la noche

SPECTRUM - AMSTRAD
FLUNKY
Descubre con nosotros todos los secretos del último éxito de Piranha

SPECTRUM - AMSTRAD
TAI-PAN
Mapa de las 30 ciudades y cargador con dinero infinito

HOBBY PRESS


STAR DUST
LOS JU
DEL FU
HO
Más de 1.000 horas de trabajo
estos programas. Efectos que
de ver en un juego de ordenad
a tope, las posibilidades téc
conseguir sacar sus r
Scroll de pantalla a color pixel a
continuo movimiento y sensación
nunca, son solo algunas de la
encontrar en "DESPER
¡LO DEMAS SON J
ERBE SOFTWARE. C/. NUÑEZ MORGADO, 11 28036 MADRID. TELEF. (91) 314 18 04


SI NO LO ENCUENTRAS EN TU TIENDA HABITUAL, PIDELO AL CLUB ERBE, NUÑEZ MORGADO, 11. 28036 MADRID. TELEF. (91) 314 18 04.
SOFT
JEGOS
TURO,
DY
DESPERADO
han sido necesarias para desarrollar
hasta ahora parecían imposibles
or, se han logrado estudiando,
nicas de cada máquina, para
náximas prestaciones.
pixel, cuatro planos de fondo en
de profundidad como no has visto
grandes diferencias que vas a
ADO y 'STARDUST"...
JEGOS DE NIÑOS!
DELEGACION BARCELONA C/ VILADOMAT, 114 TELEF. (93) 253 55 60.
Fotos tomadas de la versión SPECTRUM

LOS VIDEO-JUEGOS SEGA PARA TU CASA SON IGUALES A LOS DE LOS SALONES RECREATIVOS

Son nuevos.
¡Son superdivertidos!
Llenos de color, detalle y sonido.

Los video-juegos Sega son iguales a los que ya conoces de los Salones recreativos pero la consola se conecta a cualquier televisor o monitor que tengas en casa.

La misma calidad de imagen. Resolución gráfica de 256 columnas por 192 líneas. 3 generadores de sonido con 4 octavas y 1 white noise. 64 colores. Movimiento en pantalla: Derecha, izquierda, arriba, abajo, diagonal y parcial. Caracteres 8 × 8 Pixeles, máximo 448, Sprites 8 × 8 Pixeles, máximo 256. Salida de imagen RP o RGB. Cartuchos de 1048 (1 Mega) y Tarjetas de 256 K. Y la consola Master System Sega tiene ROM 128 K, RAM 128 K.

Al comprar la consola Sega te regalarán la tarjeta del juego HANG-ON.

Al comprar la pistola como accesorio te regalarán un cartucho Sega ¡con 3 juegos!



JUEGOS DISPONIBLES

TARJETAS (256 K)	**CARTUCHOS (1 Mega)**
Teddy Boy	Combo (de regalo con Ligh Phaser)
Transbot	World Grand Prix
My Hero	Choplifter
Ghost House	Fantasy Zone
Fighter	Black Belt
Super Tennis	The Ninja
Hang on (de regalo con consola)	Alex Kidd in the Miracle World
	Wonder Boy
	Action Fighter

PROXIMAMENTE

TARJETAS (256 K)	
Spy us Spy	Secret Command
Bank Panic	Pro wrestling
Woody Pop	Shooting Gallery
	Great Golf
	Great Ice Hockey
	Quartet
	Astro Warrion/Pit Pot
	Enduro Racer
	Missile Defense 3D

Los video-juegos Sega, así como la consola y la pistola, los encontrarás en tus tiendas habituales de informática, de sonido, o en bazares y grandes almacenes.

Si no encuentras los productos Sega en tu proveedor habitual pide información a:

PROEIN ELECTRONIC
Velázquez, 10
Tel. 276 22 08/09 MADRID

MOLINE & PUBLICIS

Director Editorial:
José I. Gómez-Centurión

Director:
Gabriel Nieto

Asesor Editorial:
Domingo Gómez

Maquetación:
Berta Fernández

Redacción:
Pedro Pérez, Cristina Fernández

Colaboradores:
Francisco Verdú
Javier Elices
Fernando Herrera
Marcos Jouron
David Rodríguez
José A. González
José Manuel Muñoz
Pablo Ariza

Secretaría Redacción:
Carmen Santamaría

Jefe de Publicidad:
Mar Lumbreras

Fotografía
Carlos Candel
Miguel Lamana

Dibujos
Manuel Barco
José Luis Angel García

Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino

Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión

Subdirector General
Andrés Aylagas

Director Gerente
Fernando Gómez-Centurión

Jefe de Administración
José Angel Jiménez

Jefe de Producción
Carlos Peropadre

Jefe de Marketing
Javier Bermejo

Suscripciones
Tel. 734 65 00

Redacción, Administración y Publicidad
Ctra. de Irún km 12,400
28049 Madrid
Tel. 734 70 12. Telefax 734 82 98

Dto. Circulación
Paulino Blanco

Distribución
Coedis, S. A. Valencia, 245
Barcelona

Imprime
LERNER

Fotocomposición
Novocomp, S. A.
Nicolás Morales, 38-40

Fotomecánica
Ibérico

Depósito legal: M-15.436-1985

Representante para Argentina, Chile, Uruguay y Paraguay, Cía. Americana de ediciones, S.R.L. Sud América 1.532. Tel.: 21 24 64. 1290 BUENOS AIRES (Argentina).

MICROMANÍA no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. Reservados todos los derechos.



AÑO III. N.º 29. Noviembre 1987. 350 Ptas. (incluido IVA)



NAVIDADES CALIENTES

Piranha, una de las compañías punteras en el mundo del software, presentó en el pasado PCW Show sus inminentes lanzamientos. Programas para todos los gustos desfilaron en su stand, además de varios concursos donde los asistentes pudieron demostrar su habilidad. Entre las novedades destacan:

Roy of the Overs es un original simulador de fútbol que aparecerá hacia el mes de enero en las versiones de Spectrum, Amstrad y Commodore. Lo novedoso del juego, que consta de dos partes, es que en la primera el entrenador del Melchester Rovers debe encontrar y localizar a los miembros de su equipo que han sido secuestrados, para enfrentarse en la segunda parte del juego al equipo contrincante con los hombres que haya conseguido rescatar.

Yogi Bear, un arcade basado en las aventuras del oso Yogi y el inseparable Boo Boo en el parque Jellystone. Yogi Bear aparecerá simultáneamente para todos los sistemas a final de año.

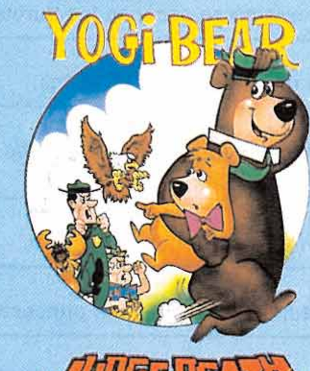
Judge Death es otro arcade con protagonista femenina en el que deberemos guiar a la heroína durante cuatro sectores de una gran ciudad destruyendo a los invasores desarrollándose al final del juego un combate a vida o muerte. A finales del próximo mes se comercializará en las versiones de Spectrum, Commodore y Amstrad.

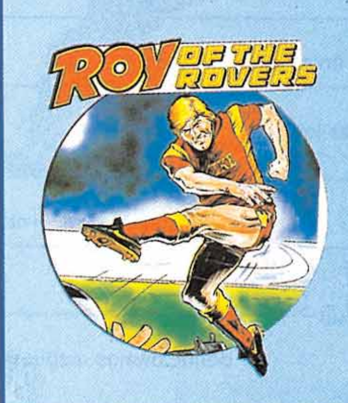
Gunboat, un galáctico programa que aparecerá también próximamente en todas las versiones, nos planteará como objetivo destruir cuatro bases navales enemigas a lo largo de una estructura laberíntica.

Through the Trap Door, la segunda parte de Trap Door, llegará durante este mes y aporta como novedad la presencia de un doble protagonista debiendo seleccionar a uno o a otro según las necesidades del juego. Nuestro objetivo es en él liberar a Boni, que ha sido capturado y encerrado en los calabozos de un castillo.

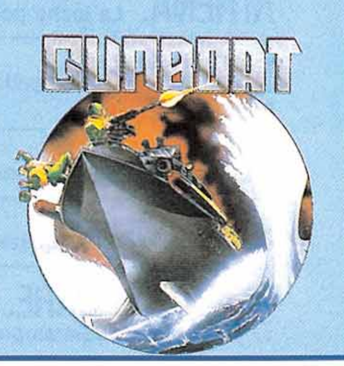
También se anunció la próxima aparición de la versión para Atari de Flunky que incluirá nuevas pruebas que aumentarán la dificultad del juego.

Muchos proyectos que dentro de muy poco verán la luz, para preparar unas vacaciones navideñas muy calientes.











PRESENTACIÓN DEL PLUS 3

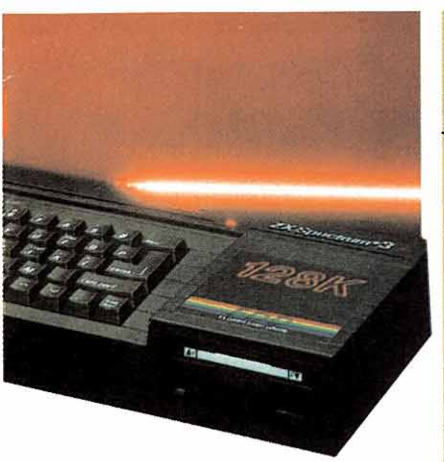
En el pasado SONIMAG, la feria de la imagen y el sonido que se celebra en Barcelona, Alan Sugar, presidente de Amstrad, comunicó la absorción, por parte de esta compañía, de Indescomp, la hasta el momento distribuidora de sus productos en España.

Aprovecharon ambos la ocasión para presentar oficialmente el último ordenador de la saga Sinclair, el Plus 3 y el también nuevo procesador de textos PCW 9512, aunque ambos ordenadores habían sido ya presentados a la prensa unos días antes en Madrid.

La aportación más importante del nuevo Plus 3 es la incorporación de una uni-







dad de disco de 3", que acerca el nuevo Sinclair a los ordenadores AMSTRAD de la serie CPC aunque no es compatible con éstos. También permite la conexión de una segunda unidad de disco y un cassette, lo que permite utilizar el software para Spectrum en este formato, predominante hasta el momento en el mercado. Muchas compañías han anunciado la inminente aparición de software específico para este ordenador, lo que es un gran aliciente para los compradores del nuevo Sinclair. El precio del Plus 3 será de 44.900 ptas. más IVA, es decir, aproximadamente 50.000 ptas.

JACK IN COCONUT CAPERS

Aunque ha pasado ya mucho tiempo desde que el travieso Jack hizo de las suyas en nuestros ordenadores, todos recordaréis a este popular personaje. Ahora, para refrescarnos la memoria aparece su segunda parte, que se desarrolla en la jungla. Prepararos para lo peor, Jack es capaz de hacer temblar al mismo Tarzán.



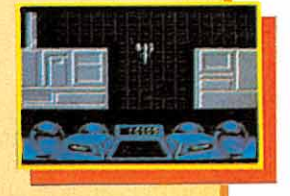
EL CABALLERO DE BANGKOK

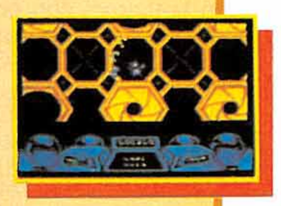
Los miles de adictos a los simuladores de lucha están de suerte. La compañía System 3, artífice de programas tan populares como The Last Ninja, lanzará dentro de pocos días **Bangkok Knights**. Este simulador que aparecerá simultáneamente para Spectrum, Commodore y Atari ST, incluirá, además de una gran variedad de movimientos, un menú que permitirá seleccionar a nuestros contrincantes y múltiples escenarios donde demostrar nuestra habilidad.



UNA GALAXIA EN PELIGRO

La compañía Cascade Games ha optado por abarcar todos los temas en el mundo del software de acción. Ahora, además del lanzamiento del simulador de vuelo Ace 2, continuador del programa del mismo título, aparecerá, casi simultáneamente un trepidante arcade que promete barrer todas las cotas de aceptación. **Implosion** cuenta con ocho niveles donde poder mostrar nuestra habilidad acribillando enemigos en una galaxia plagada de incorregibles intrusos. Este juego estará disponible sólo en la versión Spectrum y Commodore.

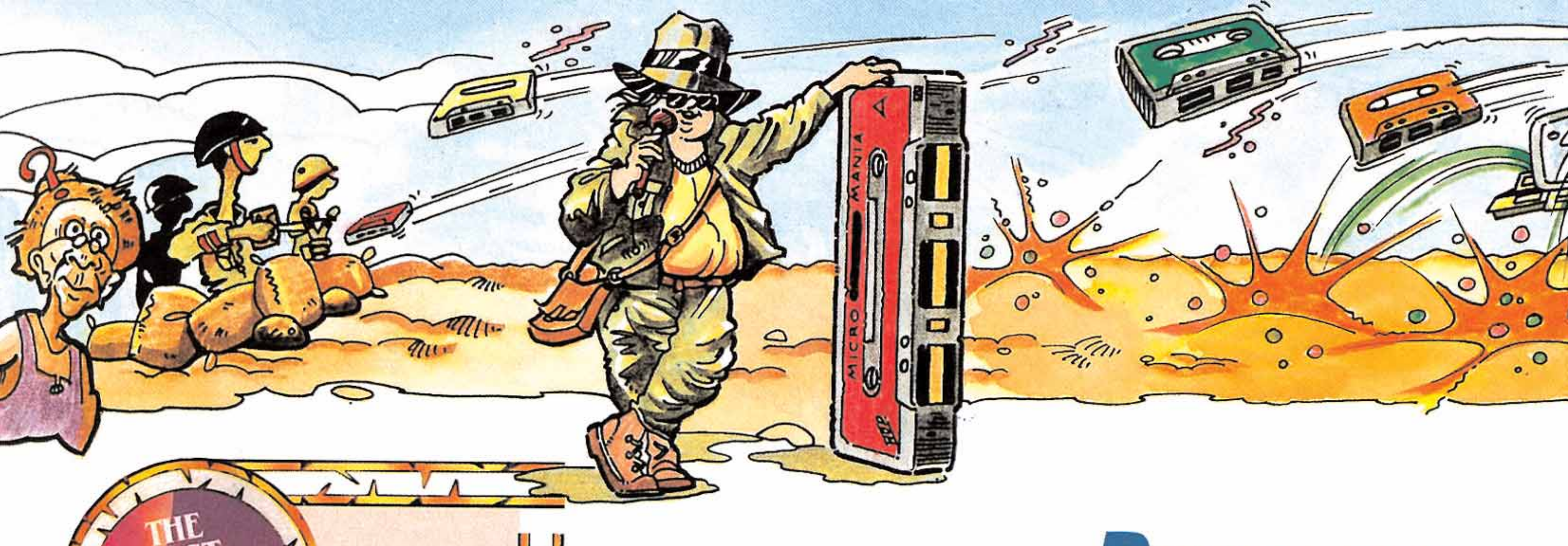






AL OTRO LADO DEL CANAL DE LA MANCHA

La compañía Mirrorsoft presentó en el PCW Show, la más importante feria informática que se celebra en Londres, sus próximos lanzamientos. Mirrorsoft, que actualmente distribuye además de sus propios programas, los títulos de otras cinco compañías, anunció la inminente aparición para Spectrum de **Moon Strike, Mean Strike** y **Andy Capp**, estando los dos últimos disponibles también para Commodore y **Zigzag** que aparecerá solamente para este ordenador.



THE LAST STORM TROOPER

EL MONSTRUO QUE VIENE

Trantor, además de ser el título del último juego de la compañía Probe, es el nombre de un héroe ocasional con la misión de destruir una bomba que amenaza la integridad del planeta Zybor. TRANTOR es un arcade en el que se han cuidado hasta los más mínimos detalles, destacando sobre todo el aspecto gráfico y la variedad de enemigos dirigidos a aumentar la adicción del juego.



REGRESAMOS AL PASADO

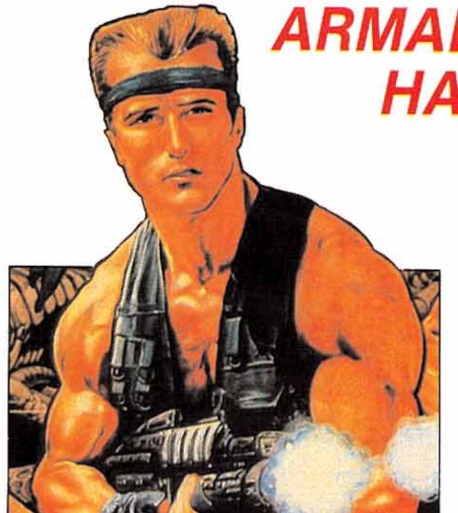
Todos estaréis de acuerdo con nosotros en que por nuestros ordenadores han pasado ya todo tipo de galaxias conocidas y desconocidas. Ésta es la razón por la que U. S. Gold ha decidido jugar la baza de la originalidad, ambientando su último juego en la prehistoria. **Rycard**, que estará disponible en las versiones Commodore, Spectrum y Amstrad, nos permitirá adoptar el papel de un fornido guerrero para destruir todos los seres, casi mitológicos, que poblaban la tierra.

EL NUEVO SIMULADOR DE HEWSON

Los últimos títulos de Hewson avalan la calidad de esta compañía. Ahora han decidido sorprendernos sustituyendo el ingrediente arcade que caracterizó a Exolon o Zynaps, por la carga estratégica que condiciona los simuladores. El nuevo título, programado por Mike Male, se llama **Evening Star** y está basado en la red ferroviaria británica. Nuestro objetivo en él es conducir a buen término una locomotora superando los obstáculos que encontraremos a nuestro paso. Evening Star estará disponible próximamente para Spectrum, Commodore, Amstrad y BBC Electron.

IMITANDO A EISENHOWER

Los juegos de estrategia, aunque no han alcanzado nunca la difusión de los programas arcade, cuentan, sin embargo, con gran número de incondicionales. La compañía Addictive Games, para satisfacer las necesidades de estos últimos lanzará próximamente un nuevo juego de estrategia que nos convertirá en el presidente de los Estados Unidos, brindándonos la posibilidad de controlar el petróleo y las finanzas y tomar las decisiones propias de un presidente. **President** estará disponible para Spectrum, Amstrad y Commodore.



ARMADOS HASTA LOS DIENTES

Ocean prepara la conversión para Spectrum, Commodore y Amstrad del último éxito de Konami en las máquinas recreativas. Su título es **Gryzor** y respeta todas las características de un buen arcade. Un mundo plagado de monstruos desconocidos para que descarguemos toda nuestra agresividad.





LA CARRERA DEL SIGLO

Si hay una máquina de videojuegos que acapara la atención de jugadores y visitantes en las salas recreativas es **Outrun**, la espectacular carrera automovilista de Sega. U. S. Gold ha conseguido la licencia para realizar la conversión a nuestros ordenadores de este juego que en principio aparecerá para Amstrad.



EL LINGOTE

Erbe Software ha puesto en circulación 100.000 unidades de un original paquete de software. Original es, sin duda, la presentación en forma de lingote y también la idea de reunir en un mismo paquete 10 interesantes y variados programas. El lingote está disponible para Spectrum, Amstrad, Commodore y MSX, al precio de 3.500 pesetas. Incluye, entre otros, títulos como The Great Scape, Arkanoid, Gauntlet y Batman.

LAS NOVEDADES DE GREMLIN GRAPHICS

La compañía Gremlin viene atacando muy fuerte y para demostrarlo nada menos que cuatro nuevos lanzamientos. **Gary Lineker's superstar socer**, un programa de fútbol basado en la figura del delantero azulgrana, **Alternative World games**, un curioso simulador, **Compendium**, basado en el tradicional juego de la escalera y **Blood valley**, una videoaventura en la que primará la estrategia para completar el juego.

UNOS MONSTRUOS DE PELÍCULA

Aunque ha pasado casi un año desde que la compañía americana Epyx nos habló de un juego llamado **The movie monster**, por fin llega a nuestros ordenadores. El programa estará disponible en las versiones de Spectrum, Amstrad, Commodore y MSX.



HA NACIDO UNA ESTRELLA

Una nueva compañía hace su aparición en el panorama del software internacional. El nuevo sello es Outlaw y forma parte del grupo de compañías de Palace Software. Próximamente se lanzará al estrellato con las producciones: **Starship** y **Rimrunner**; éste último sólo para Commodore y Atari ST.



José Juan García Quesada
Programador experto en Código Máquina



Pedro Pérez
Redactor de Micromanía



José Emilio Barbero
Colaborador de Micromanía en la sección de Patas Arriba



Cristina Fernández
Redactora de Micromanía



Pablo Ariza
Programador de juegos

Gabriel Nieto
Director de Micromanía

CHAMPION SHIPS WATERSKING

	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		**8**
Gráficos:		
Originalidad:		

Amstrad

Infrogrames

La compañía Infrogrames, creadora del «Prohibition», vuelve a nuestro país con un nuevo título, basado en una especialidad deportiva tan bella como elitista, el sky náutico.

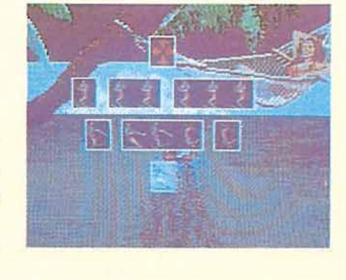
Se trata de un juego divertido en el que los más habilidosos podrán participar sin riesgo en las modalidades de salto, slalom y figuras que se practican en el campeonato del mundo. Y todo ello de una forma sencilla.

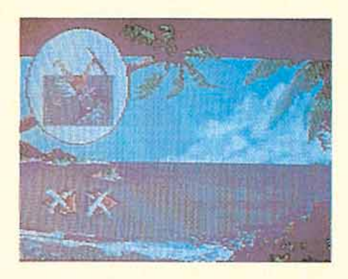
Nuestra misión consiste en guiar a nuestro campeón particular en cada una de las pruebas, intentando salvar todos los obstáculos y conseguir el mayor número de puntos posible.

La primera prueba es la de slalom y consiste en ir sorteando las boyas mientras avanzamos entre las olas. La perspectiva que tenemos es la del personaje de espaldas a nosotros. En la segunda, la de salto de sky, tendremos que lanzarnos por una rampa e intentar caer lo más lejos y lo más correctamente posible. Contamos para ello con dos pantallas con distintos planos, una de ellas para la fase de lanzamiento y la otra para la competición propiamente dicha. Y por último en la tercera habrá que demostrar lo hábiles que somos haciendo piruetas sobre las aguas. Disponemos en esta última modalidad de dos pantallas, una con el esquiador marítimo frente a nosotros y otra con la situación general.

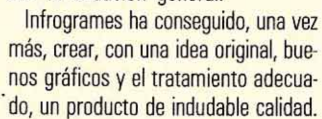
Infrogrames ha conseguido, una vez más, crear, con una idea original, buenos gráficos y el tratamiento adecuado, un producto de indudable calidad.

Gabriel Nieto





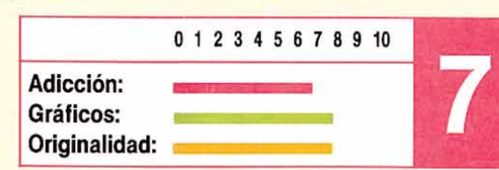
MARBLE MADNESS CONSTRUCTION SET



Amstrad

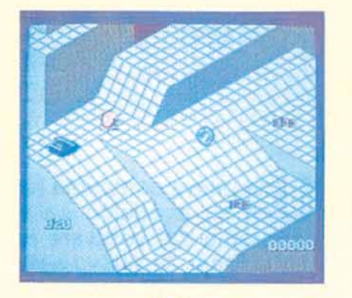
Melbourne House

	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		**7**
Gráficos:		
Originalidad:		



Sin duda la mayoría de vosotros conoce este juego, bien en la versión original de Atari o bien en su conversión al ordenador. Sin embargo, este programa aporta como novedad la posibilidad de diseñar a nuestro gusto, siempre que la memoria nos lo permita, cuantas pantallas deseemos. El juego original, incluido también en este programa, plantea como objetivo guiar a nuestra esfera a lo largo de los laberintos, evitando todos los obstáculos, en un tiempo límite asignado a cada frase.

Imaginaros si de pronto además de





"Construye tu juego"

REX HARD

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:	7
Gráficos:	
Originalidad:	

Spectrum-Amstrad

Mister Chip

«Mister Chip» es una nueva compañía nacional de software que ha hecho su presentación con este Rex Hard. Y desde luego hay que reconocer que lo ha hecho con buen pie, ya que éste, su primer programa, está en la línea de las grandes videoaventuras y no tiene nada que envidiar –sino todo lo contrario–, a otras producciones del exterior.

El juego nos traslada a la Amazonia Peruana, donde Rex, nuestro héroe, se ha visto envuelto en una emocionante aventura. Todo empezó cuando encontró un viejo texto en un arcón de la época colonial. En él, se narraban las vicisitudes sufridas por un grupo de conquistadores españoles, los ataques que sufrieron por parte de los nativos, las terribles dificultades de los terrenos que atravesaron y cómo tras haber perecido todos los miembros de su expedición, el autor del texto descubrió algo que llamó «rayo diabólico» al que los nativos atribuían extraordinarios poderes.

Rex, uno de esos tipos decididos donde los haya, gastó hasta el último céntimo de su fortuna en los preparativos de lo que sería el principio del viaje en busca del misterioso «rayo diabólico».



Para lograr encontrarlo deberá atravesar selvas, ríos, ciénagas, poblados de indios caníbales, adentrarse en templos y ciudades perdidas y luchar contra serpientes y caníbales que tratarán de agotar sus escasas energías.

En su camino deberá recoger algunos objetos que le serán imprescindibles en el desarrollo de la aventura, como la llave solar, el prisma láser, la pirámide, el medallón, el rubí...

En definitiva, un buen programa al que sólo se le pueden achacar tres defectos: una dificultad más que grande, un movimiento no muy logrado y por último, el programa tiene un considerable parecido con el Pyracurse.

J. Emilio Barbero





Pokes

POKE 27932,201. Energía infinita.
POKE 28050,201. Munición infinita.
POKE 46390,201. Tiempo infinito.
POKE 47146,201. Enemigos inmóviles.

poder rediseñar los laberintos a nuestro antojo, con mayores o menores dificultades dependiendo de la habilidad de cada uno, decidimos aumentar el tiempo, modificar los colores o incluir numerosas ventajas en forma de puntuaciones extras. El resultado no es otro, que un juego completamente acorde a nuestros deseos. Por otra parte es importante destacar que la construcción de los nuevos escenarios es muy sencilla ya que se realiza por medio de iconos. Se incluye en esta opción, llamada editor, además de las posibilidades de almacenar y cargar las pantallas otra opción que permite visualizar nuestra obra.

Marble Madness Construction Set es un título curioso ante el que nadie podrá decir que «jugar a la carta» sea algo imposible.

Cristina Fernández

MR WEEMS AND THE SHE VAMPIRES

Piranha

Spectrum

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:	7
Gráficos:	
Originalidad:	

Weems es un contable frustrado, aprendiz de domador de leones, que ha decidido, en vista de sus continuos fracasos, emprender la carrera de cazador de vampiros. Y dicho y hecho, sin pensarlo ni un segundo se ha dirigido a la mansión de las vampiresas. Allí tendrá que atravesar seis enormes laberintos llenos de peligros hasta llegar a la Gran Vampiresa, la más voraz de todas las chupadoras de sangre.

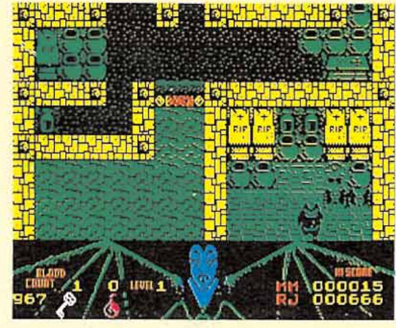
Y así, sin comerlo ni beberlo, entramos de lleno en el escenario de una de las últimas creaciones de los chicos de Piranha. Un juego en la línea de productos al más puro estilo Gauntlet, pero con el sello personalísimo de esta genial compañía pródiga siempre en ideas originales.

Puertas camufladas en las paredes, transportadores mágicos en el suelo, pistolas, bombas de ajos, e incluso píldoras que nos permiten durante algunos segundos gozar de inmunidad frente a las insaciables bebedoras de sangre, componen el decorado de una aventura trepidante en un mundo tenebroso lleno de peligros.

Para lograr acabar con la Gran Vampiresa es necesario recoger antes cinco objetos que se encuentran repartidos por cada uno de los niveles. Con ellos, mucha habilidad y, sobre todo, un montón de suerte, lograremos después de muchos sufrimientos nuestro objetivo.

Es un juego no demasiado original en su tratamiento, pero eso sí, muy adictivo y con unos gráficos que sin llegar a rozar la perfección, resultan muy apropiados para el tema.

Gabriel Nieto



ATV

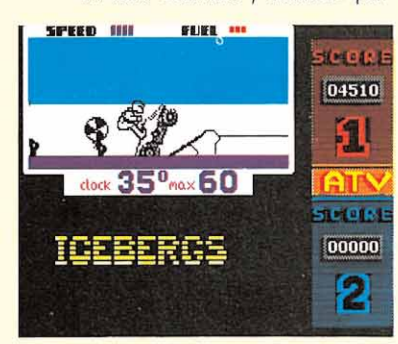
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
8

Spectrum

Code Master

El ruido de los motores se mezclaba con el aire polvoriento del desierto creando un ambiente de espectación en torno a las máquinas que calentaban motores antes de la salida. Estaba ante el último juego de casa Code Master.

Éste no es, ni más ni menos, que un original simulador de Quat o lo que es lo mismo, de motos de cuatro ruedas. Antes de que la carrera diera comienzo decidí aprovecharme de las opciones que me brindaba el juego, de este modo en lugar de competir contra otro jugador opté por seleccionar la opción de un jugador contra el ordenador. El objetivo era acabar cada fase antes del tiempo límite representado en pantalla sorteando los obstáculos que encontráramos en cada escenario y acumular puntos como recompensa. Estaba preparado para la carrera.



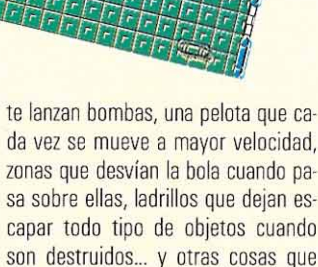


Los escenarios se fueron sucediendo y asombrado pude comprobar como recorría medio mundo en pocos segundos. Pude visitar Egipto, el desierto del Sahara e incluso llegar hasta el Polo. Realmente me costó lo mío superar los obstáculos que también variaban en cada escenario; encontré piedras, vallas, dunas y unas molestas focas que en el Polo jugaban a convertirse en malavaristas. Una de las mayores dificultades que encontré fue el tiempo, que disminuía rápidamente. Cada vez que chocaba con un objeto que me hacía caer debía subir rápidamente de nuevo a la moto, para no perder demasiados segundos. El juego era realmente divertido y sobre todo muy realista.

Sólo nos queda daros una recomendación: ¡Calentar motores y en marcha!

Pedro Pérez

BATTY



Spectrum-Amstrad

Elite

Parece ser que casi todas las casas de software quieren sacar jugo a ese juego que tiene tanta aceptación en los salones recreativos: Arkanoid, un expléndido *remake* de otro juego bastante más antiguo ¿Quién dijo que segundas partes nunca son buenas? Romper ladrillos con una bola puede resultar interesante, incluso excitante, cuando se adereza con una buena dosis de imaginación, excelentes gráficos y un alto nivel de dificultad.

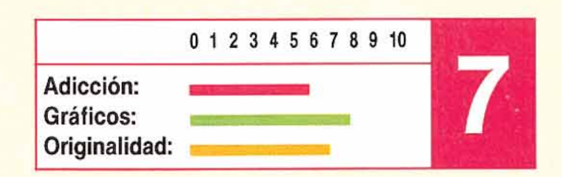
En nuestro Batty el buen hacer de Elite no deja nada que desear; se trata de una adaptación verdaderamente bien conseguida con la que los *arkanoidómanos* podrán llenar las horas que no pueden pasarse delante del original.

Batty (Arkanoid, Addictaball, etc.) parte de una idea básica muy simple: hay que limpiar de ladrillos una pantalla utilizando una bola y una raqueta. Sólo falta un poco de maquillaje: unas criaturitas perversas que te lanzan bombas, una pelota que cada vez se mueve a mayor velocidad, zonas que desvían la bola cuando pasa sobre ellas, ladrillos que dejan escapar todo tipo de objetos cuando son destruidos... y otras cosas que ya irás descubriendo según avances en el juego.

Entre los objetos que contienen algunos ladrillos están: una raqueta más grande, una bola lenta, una bomba para mantener alejadas a las criaturitas, una mano para detener la bola en la raqueta, una pistola para disparar a los ladrillos y a todo incordio que flote para el lugar, una raqueta extra, una bola demoledora que destruirá todo lo que se encuentre a su paso y un cohete para pasar al siguiente nivel.

Batty es un juego fácil de jugar y difícil de acabar. Idóneo para pasar un inverno calentito.

J. Juan García Quesada



FREDDY HARDEST

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
8

Spectrum, Amstrad, Commodore y MSX

Dinamic

Tras un breve silencio y cuando aún resuenan los ecos del que ya podemos considerar como, legendario Fernando Martín, nos llega el último programa de Dinamic, una vídeoaventura clásica con importantes innovaciones, Freddy Hardest, un juego divertido en el que por encima de todo prima la adicción.

La historia esta vez nos traslada a un mundo futurista, donde vive un curioso play boy, medio juerguista, medio borrachín, que anda todo el día recorriendo la galaxia en busca de nuevas aventuras. Hasta que un día, después de una monumental borrachera, un accidente con su nave le obliga a aterrizar sobre la superficie del hostil planeta Kaldar.

Allí comienza la peligrosa aventura





HYSTERIA

	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	8
Adicción:		
Gráficos:		
Originalidad:		

Spectrum-Commodore
Software Projects

De la mano de Software Projects nos llega Hysteria, un arcade ambientado en varias localizaciones espaciotemporales. Nuestro objetivo es salvar el futuro evitando que se altere el pasado. Una secta fanática intenta rescatar del pasado a una extraña fiera prehistórica que se había extinguido. Su objetivo es evitar esa extinción y lograr que la entidad primitiva (como se la llama en las instrucciones) llegue hasta el futuro, donde la usarán para alterar el equilibrio del poder. Nosotros guiamos al último superviviente de los antiguos cuerpos de élite de vigilancia del tiempo y debemos evitar que la entidad se acerque a nuestro tiempo, luchando con ella a lo largo de distintas etapas temporales. En cada etapa además, deberemos luchar contra los habitantes de esa época y lugar, que verán nuestra aparición como una invasión.

La mecánica del juego es más bien sencilla. Nos movemos hacia la izquierda o la derecha a lo largo de un paisaje que va avanzando con un suave scroll, luchando contra todo ser que nos ataque y recogiendo pistas que nos conduzcan a descubrir quien es el miembro de la secta que se encuentra oculto en esta etapa temporal. Una vez descubierto se verá forzado a enviar a la entidad primitiva para que nos destruya y destruya las pruebas que le acusan. Si conseguimos vencerla, pasaremos al siguiente nivel, donde realizaremos la misma tarea. Para ayudarnos en nuestro cometido, llevamos con nosotros un equipo de transformación de energía, que nos permite transformar objetos corrientes en una serie de armas y utilidades diferentes que nos serán indispensables para finalizar con éxito. Algunas de estas son permanentes, mientras que otras duran un corto periodo de tiempo.

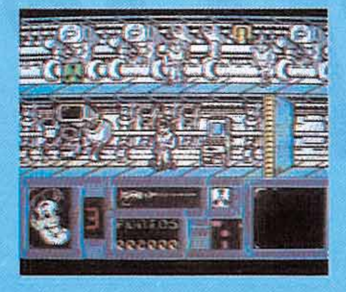
El scroll en tres planos distintos da un buen efecto de profundidad. La ambientación de cada época está bien conseguida con unos gráficos bastante buenos. La música, sin ser mala, no asombrará a los usuarios de Commodore, tan acostumbrados a maravillas auditivas. Cabe destacar la posibilidad de elegir entre música o efectos sonoros, aunque estos últimos no son muy variados. En general, es un buen juego, muy recomendable a todos los amantes de la acción, que encontrarán en él un nuevo reto con el que medir sus fuerzas y sus reflejos.

Pablo Ariza



en busca de una nave que le permita abandonar el sombrío planeta. Para ello, tendrá que sobrevivir a los continuos ataques de enemigos sin escrúpulos en dos fases claramente diferenciadas y que tendremos que cargar en la cinta de forma separada, teniendo en cuenta que sólo podremos acceder a la segunda una vez que hayamos completado la primera, introduciendo el correspondiente código de acceso.

La primera de ellas se desarrolla en la superficie del planeta Kaldar, donde una variada fauna de monstruos sin escrúpulos acosan a nuestro protagonista casi obsesivamente, que se defiende como puede mientras salta de un lado a otro de los abismales cráteres «kaldarianos».



La segunda nos traslada al interior de una enorme base en la cual se encuentra la nave que nos permitirá salir de aquel infierno. Pero aquí las cosas se complicarán mucho más aún y Freddy tendrá que luchar sin descanso con nuevos enemigos, mientras intenta cargar la nave de energía, conectar los sistemas de salto hyperespacial y, finalmente, introducir la «clave del capitán», que es la única que le permitirá activar los mandos del vehículo espacial.

Freddy Hardest es un producto con el guión propio de una videoaventura, pero con una concepción puramente arcade. El movimiento del personaje, por ejemplo, es de los más completos que hemos visto, y, aunque parezca mentira, el nivel de dificultad, esta vez es lo suficientemente moderado como para que los menos hábiles jueguen también a ser superhéroes.



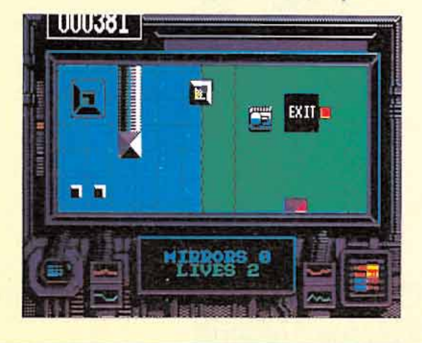
Gabriel Nieto

REBEL

Spectrum

Virgin

En Rebel nos encontramos de nuevo con un poderoso y tiránico estado (agricultural, en este caso) que ejerce un minucioso control tanto físico como mental sobre sus *súbditos;* pero esta vez el protagonista es, no un héroe, sino un rebelde, una rebelde en realidad, que únicamente

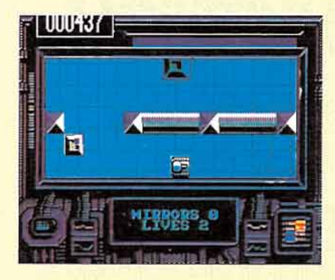




pretende escapar. Para ello deberá hacerse con un CCV (Vehículo de Control de Masas) y utilizarlo para cruzar las diez zonas que le separan de la libertad.

Dentro de cada zona existe un generador láser, una única salida y unos cuantos faros solares, de los cuales unos pocos están provistos de cristales. El objetivo del juego consiste en disponer los cristales de tal forma que cuando se active el láser, el rayo llegue hasta la salida rebotando en ellos; abriendo así el camino hacia el siguiente nivel o hacia la libertad. Los cristales pueden orientarse en el mismo faro o transportarlos a aquel en que son necesarios. Si los espejos no están dispuestos de la forma correcta y el láser se pierde, los resultados serán mortales. Por supuesto, tampoco faltan unas cuantas máquinas de vigilancia cuyo contacto supone la perdida instantánea de una vida.

En el juego, la acción se nos ofrece vista desde arriba con scroll en las cuatro direcciones. El scroll se realiza por carácter; circunstancia que podría pasar más o menos desapercibida si no llega a ser por los frecuentes encontronazos que se tienen con las patrullas que surgen de repente frente al CCV. Los gráficos son bastante buenos en general; la excepción está en las patrullas enemigas:



da igual la dirección en que se muevan, siempre se ve el mismo gráfico.

Es un programa interesante, con una buena idea y gráficos aceptables; pero al que le falta ese algo indefinible (particular de cada juego) que lo haga realmente adictivo. Aun así, puedes pasar un buen rato jugando con el.

J. Juan Garcia Quesada

	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		**7**
Gráficos:		
Originalidad:		

De chip a chi

"Sábado Chip", de 17 a 19 h.

LEITMOTIV

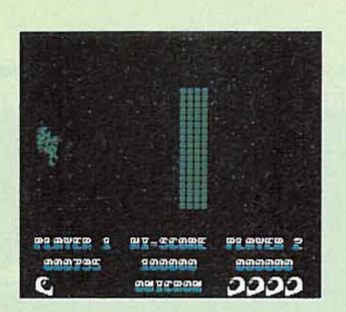
SIDEWIZE

Spectrum
Firebird

	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	8
Adicción:		
Gráficos:		
Originalidad:		

Nada o casi nada nuevo aporta este programa de Firebird realizado por los programadores de Esdin (Nodes of yesod, Arc of yesod, Icuus, Heartland...). De hecho, pasaría a la ya larga lista de arcades que han desfilado por las pantallas de nuestros ordenadores, sino fuera por una cualidad que le hace destacar por encima de todos ellos; sus programadores, han sabido combinar sabiamente lo mejor de los clásicos arcades convirtiéndolo en un excelente juego de acción. Esto se ha visto traducido en un movimiento excelente, unos gráficos excepcionales y un grado de adicción elevadísimo.

El argumento del juego nos traslada a millones de años luz de nuestra galaxia. Allí se encuentran los mundos pertenecientes a la Alianza Xeolon. Durante 24 horas han resistido el ataque de los ejércitos del malvado Dariard, pero finalmente han sido vencidos y esclavizados. Su última esperanza es Dynar, un androide de combate que ha sido entrenado para buscar y acabar con el pérfido Dariard.



tra inestimable ayuda, los mundos de Omicrón, Delta, Iota y Nu, tras lo cual llegará al mundo de Zeta donde se encuentra la guardia de Dariard. Cada mundo se encuentra dividido en tres zonas y al llegar al final de la tercera deberemos enfrentarnos a un gran enemigo antes de pasar a un nuevo mundo.

Al destruir algunos enemigos estos dejarán objetos que deberemos recoger para mejorar nuestro equipo o conseguir alguna vida extra. Así, podremos obtener una pistola láser, mayor potencia de disparo, mayor velocidad, un campo de fuerza, una pistola antimateria o un multiplicador de disparos.

Cabe destacar como mayores atractivos del programa los excelentes movimientos de los personajes y la formidable música de presentación del programa, sin duda lo mejor de un juego realmente bueno.



Si te gustan los buenos arcades no lo dudes, este es tu programa.

J. Emilio Barbero

POKES

POKE 36538,n. Donde n, n.° de vidas que queremos.
POKE 36890,166. Vidas infinitas.
POKE 52527,201. Inmunidad.
Estos pokes valen tanto para el primer jugador como para el segundo.



Todos los sábados, de 5 a 7 de la tarde, en "Sábado Chip". Dirigido por Antonio Rua. Presentado por José Luis Arriaza, hecho una computadora. Dedicado en cuerpo y alma al ordenador, y a la informática. Haciendo radio chip... estilo Cope.



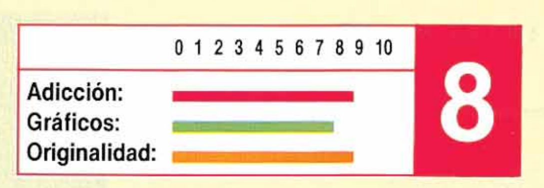


RADIO POPULAR

... de chip a chip

WATER POLO

Commodore
Gremlin Graphics



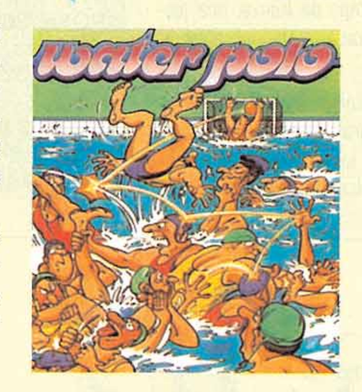
Ahora que las vacaciones han terminado, todavía estamos a tiempo de darnos un agradable chapuzón en una divertida piscina olímpica, mientras jugamos un emocionante partido de water polo. Y todo ello sin necesidad de tener que entrar en contacto con el siempre húmedo H2O.

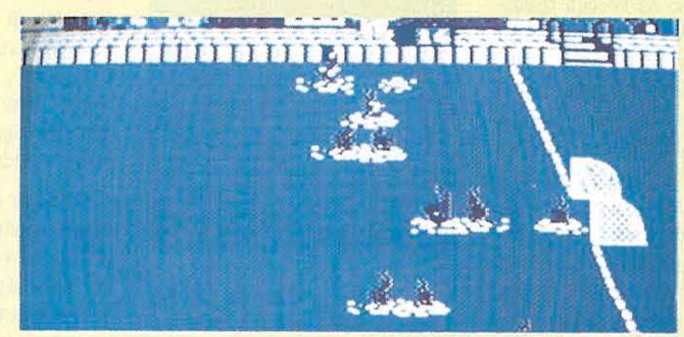
Por supuesto será necesario para lograrlo disponer antes del último juego de Gremlin para Commodore, que hace de este modo, una de las primeras incursiones en el siempre apasionante mundo del deporte y la vida sana.

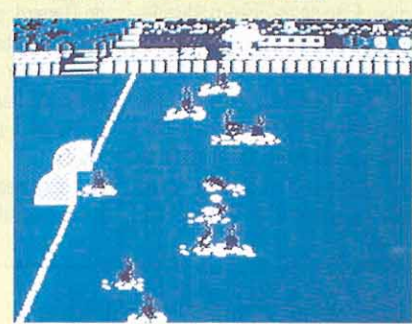
El programa nos permite jugar con uno o dos jugadores o si lo preferimos con varias personas más, logrando de este modo vivir las sensaciones que sólo los auténticos juegos de Simulación Deportiva son capaces de proporcionarnos.

Al principio del juego, encontramos en la pantalla a los jugadores de ambos equipos, sumergidos en el agua, y dispuestos tras el ceremonial saludo al respetable, a comenzar un nuevo encuentro.

Por lo que se refiere a las reglas del juego se puede afirmar que todos los detalles han sido cuidados en extremo, con el fin de dotarle del máximo realismo posible. Después de lo visto creemos que lo han conseguido. Tiempos de 5 minutos cada uno, la actuación del árbitro, sanciones a los jugadores, los pases de pelota, la presión ambiental del público y el realismo de cada una de las jugadas, avalan, lo que estamos diciendo.







El método que utiliza el programa para que sepamos en qué momento controla cada jugador el balón es característico en este tipo de juegos, el cambio de color, pero esta vez lo que cambia es el gorro.

Se trata en definitiva de un juego muy bueno, original y sobre todo muy, pero que muy emocionante.

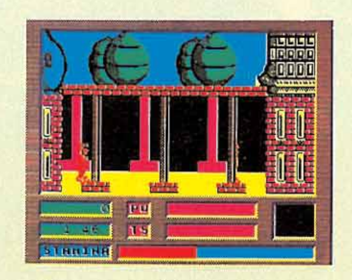
Pedro Pérez

FALCON

Spectrum
Virgin

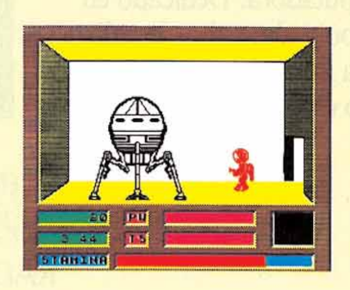
Este nuevo título de Virgin parece seguir la línea que poco a poco se ha impuesto en Inglaterra y que concede mayor importancia a la adicción que al aspecto gráfico del programa.

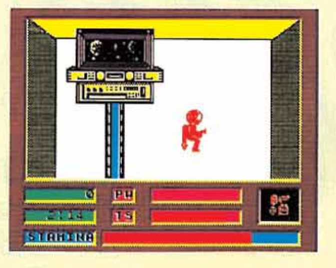
Nosotros, con el perdón de Inglaterra, valoramos ambos por igual, y por eso no dudamos en afirmar que Falcon es un programa realmente malo, plagado de buenas intenciones, pero pésimamente realizado.



El argumento del programa está basado en un popular comic editado en Inglaterra. En él, Falcon, un agente especial del año 3033 AD deberá luchar contra el Señor del Tiempo, que está tratando de desorganizar el futuro, mezclándolo con el pasado. Para ello, contamos con una máquina del tiempo equipada con un sofisticado ordenador llamado CAIN (Cybernetic Artificial Intelligence Nexus) con la que deberemos recorrer las ocho zonas del tiempo que componen el mapa del programa en busca de objetos que se encuentren en una época errónea. Una vez localizados deberemos recogerlos y tratar de conducirlos a su época correcta.

Falcon es, en definitiva, una buena idea que no ha tenido contrapunto en unos buenos gráficos y en un buen movimiento, por lo que pasará a engrosar la lista de programas mediocres condenados al olvido.





Tirón de orejas a los programadores de Virgin que no han sabido mantener el nivel que alcanzaron con DAN DARE.

J. Emilio Barbero

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
4



ERBE Software
presenta
RENEGADE
THE REPROBATES
WAKO RULE
FEAR.
JUVES
GONNA KICK YOUR A
IM REPO MAN
TAITO
COIN-OP
Licensed from © Taito Corp., 1986
Programmed for Amstrad, Spectrum,
Commodore by Imagine Software.
SI NO LO ENCUENTRAS
EN TU TIENDA HABITUAL,
PIDELO AL CLUB ERBE,
NUÑEZ MORGADO, 11. 28036 MADRID.
TELEF. (91) 314 18 04.
Imagine
...the name of the game
Vivir en el filo de la navaja significa no tener tiempo para descansar ni pensar pero ¡cuidado! siempre hay tiempo para morir.
Desde los suburbios de la ciudad a los "ghettos" de los sin ley, siempre encontrarás a los discípulos del diablo, cuya misión es acabar con el único hombre que se atreve a entrar en su territorio: El Renegado.
Una conversión del gran éxito de Taito en las máquinas recreativas ahora para tu ordenador, con todas las características del juego original.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:
ERBE SOFTWARE. C/. STA. ENGRACIA, 17 - 28010 MADRID. TELEF. (91) 447 34 10
DELEGACION BARCELONA. C/. VILADOMAT, 114 - TELEF. (93) 253 55 60.

CHALLENGE OF THE GOBOTS

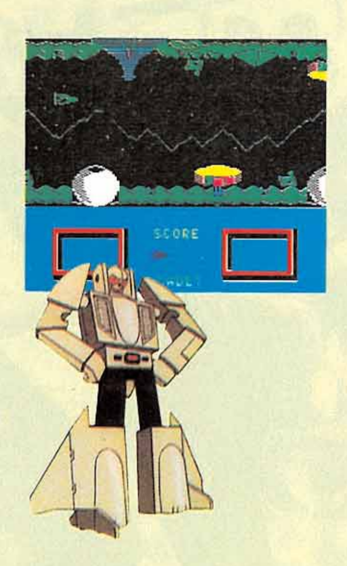
Spectrum, Amstrad, Commodore

Ariola Soft



El objetivo de este juego, basado en una popular serie de dibujos animados británica, es ayudar al protagonista, conocido en los ambientes galácticos como Leader 1, a evitar que el malvado de turno haga de las suyas en un planeta amigo y de paso frenar sus afanes expansionistas que probablemente lleguen a la tierra.

Lógicamente este argumento responde al de un clásico arcade, pero además se han conseguido añadir notas de gran originalidad. El principal interés del juego, dando por sentado la carga adictiva que unifica a los arcades, radica en el original acceso a las armas. Nos explicamos, nuestra nave está dotada con un potente disparo que elimina a los enemigos aéreos. pero para poder destruir las







bases enemigas necesitamos recoger y acumular otro arma; para ello debemos aterrizar en unas plataformas y con el nuevo arma en nuestro poder seleccionar los objetivos y hacer buen uso de nuestra puntería para poder ir pasando de fase.

Como nota anecdótica debemos reseñar que es posible conseguir nuestras naves a cambio de un elevado número de puntos y que el programa incluye un variado menú de opciones que nos permite modificar el nivel de dificultad y algunas de las condiciones del juego. Un arcade que nuevamente nos lleva a afirmar que aunque parezca imposible no todo está inventado en el difícil arte de masacrar marcianos.

Cristina Fernández

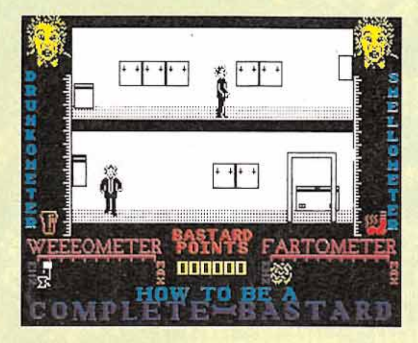
HOW TO BE A COMPLETE BASTARD

Spectrum

Virgin

Sexy Aden es un completo bastardo, y está orgulloso de serlo. Borracho, sucio, obsceno, maleducado, así es Sexy, y así puedes serlo tú también si decides jugar con este nuevo programa de Virgin.

Basado en un libro muy popular en Inglaterra, el programa nos traslada



a una fiesta «yuppie» donde Sexy se ha colado. Para hacer honor a su deleznable reputación nuestro protagonista debe tratar de hacerle la vida imposible a los invitados y realizar las acciones más ofensivas que le sea posible.

Cuando llevemos a cabo acciones dignas de un auténtico bastardo obtendremos una buena ración de puntos. Si por el contrario realizamos acciones más propias de «yuppies» o «hippies» perderemos nuestros puntos de bastardo, e incluso podemos llegar a obtener un marcador negativo.

Existen además otros cuatro marcadores que cuentan el nivel de comida que hemos ingerido (Fartometer), la cantidad de bebidas alcohólicas (Drunkometer), lo mal que olemos (Semllometer) y algo que podemos definir como pisómetro y que depende de la cantidad de bebidas no alcohólicas que tomemos. Un buen bastardo debe mantener todos ellos muy elevados.



Además, Sexy debe buscar en las diferentes habitaciones objetos que le puedan resultar útiles, y que deberá utilizar siempre de la manera más descabellada que se le ocurra. También podrá encontrar comida y bebidas que le permitirán incrementar sus cuatro marcadores.

How to be a complete bastard es como podéis ver un juego al que el único calificativo que se puede aplicar es precisamente que es incalificable. Sucio, obsceno, loco y obviamente divertido, muy divertido, con el que sin duda podréis dar rienda suelta a vuestros más bajos instintos.

Tan sólo unos gráficos mediocres y un movimiento pésimo le impedirán convertirse en un gran clásico de la programación.

Por último dos curiosidades. Si coméis mucho, pulsar la tecla «F» y Sexy se tirará una sonora ventosidad. Y si encontráis en alguna habitación un ordenador no pulsar el botón de reset, u os llevaréis una desgradable sorpresa.

J. Emilio Barbero

	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		

ANUNCIOS POR MODULOS

BLADERUNNERS

Localización, seguimiento y acoso de **REPLICANTES**
Resultados Garantizados.
Asesoramiento gratuito.

TL: 24Q W3 RT. Sr. **HARRISON**

MICROHOBBY

NECESITA:

Corresponsal para su nueva sección:
«AQUI ALFA CENTAURI»
Interesados contactar por
TELE RAPID con **SABADO GAMEZ**

CLUB DE USUARIOS

precisa, código acceso
7 parte ***«COSMIC MOVES»***
TELE RAPID 4456
Contactar tardes
con ***DENDRON.***

LIQUIDAMOS

Material bélico
3.ª guerra Interplanetaria

ULTIMOS DIAS

Plaza GORDON. Planeta MONGO

BUSCANDO A LORNA DESESPERADAMENTE

Firmado
AZPIRI

URGE VENDER

WOOKIE AMAESTRADO

3 años. Dócil y cariñoso
Dice algunas palabras
Muy útil en el invierno

NOCHES. TELE-LASER: 24A · K20

SUBASTA ANTIGÜEDADES

En centro Comercial
STEVEN SPIELBERG

SABADO, 16

Se subastarán las siguientes piezas de museo:

- ***WALKMAN***
- ***SINCLAIR C-5***
- ***GRAPADORA***
- ***ENCENDEDOR BIC***
- ***AMSTRAD CPC 464 (Fósforo verde)***

IMPORTANTE MEGACORPORACION IMPERIAL

BUSCA:

Ejecutivo agresivo para cubrir plaza en el departamento de control político y conquistas planetarias.
El candidato tendrá a su cargo a un ***AGENTE OPERATIVO*** de la 5.ª generación, equipado con el más sofisticado material de combate.

Imprescindible:

Dominio de lenguaje ***Kuak*** y del Sistema Operativo ***V-MSMOS 3.9***
Se valorará experiencia previa en guerrilla cósmica y contraespionaje.
Formación en pilotaje de naves intergalácticas a cargo de la ***MEGACORP.***

Salario:

625.000 créditos más comisiones.

Misión:

Arrebatarle todo un planeta a la ***FEDERACION HARK***

Interesados contactár con el TELEMANDOFONO: (91) 248 78 87
Abstenerse androides séries FARGUS-232 y 233s.

DISEÑADOR HOLOGRAFICO

Anagramas, Logotipos
Artes Finales, Ilustración
SE OFRECE
para trabajar en empresa de Láser-Juegos o Estaciones Orbitales
NOCHES. TL: 2K3 21 TQ



(Lider galáctico de software de video-juegos)

BUSCA:

Para centro de SATURNO
grafistas y programadores
con experiencia en el nuevo SPECTRUM + 47.

Interesados enviar curriculum vitae por VIDEO FAX.

YEDAIS

Miembros ***FUNDADORES*** de la Organización Mundial.
Excelentes profesores, instruyen en el dominio de la ***FUERZA***.
Ambiente agradable.
Cursos en escuela o a domicilio.
Preguntar por CWI ONE. TL: 40T LD 00

URGE COMPRAR

Plataforma Lanzamiento para **VESPA** modelo **SPACE 53** de carga frontal. Pago al contado.

TELEMANDOFONO 2132

SE VENDE

Jet Scrander.
Buen Estado.
Incluye accesorios.
8.000 Créditos negociables.
Preguntar por **ZOLTAR.**
TELEMANDOFONO 7001

EMIGRANTE VENUSIANO

Joven, atractivo, de suave tez verde.

BUSCA

Terraquea madurita para cumplimentarse.

TELEAPARTADO 1×2. VENUS

EXTRAVIADO

Afueras Sistema Solar
MODULO BIPLAZA
Matrícula Lunar H20 · L
Se gratificará
TL: H · 25Q · RP

NOVA ANUNCIOS POR MODULOS **002 A7 2W** COBRAMOS VIA SATELITE SIN RECARGO **NOVA**



SI NO LO ENCUENTRAS EN TU TIENDA HABITUAL,
PÍDELO AL CLUB ERBE,
NUÑEZ MORGADO, 11. 28036 MADRID.
TELEF. (91) 314 18 04.
La acción he
INDIANA JO
T
ERBE Software
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:
ERBE SOFTWARE.
C/. NUÑEZ MORGADO, 11
28036 MADRID.
TELEF. (91) 314 18 04
DELEGACION BARCELONA.
C/. VILADOMAT, 114
TELEF. (93) 253 55 60.
SCREENS FROM ARCADE VERSION


cha realidad
ONES and the
EMPLE OF DOOM*
TM
The Home Computer Version of
the Atari Coin-Op Masterpiece
© 1985 Lucasfilm Ltd and Atari Games Corporation. All rights reserved.
*Trademarks of Lucasfilm Ltd., used under licence. Licensed to U.S. Gold Ltd., 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Telephone: 021-356 3388
U.S.® GOLD
All American Software
COMMODORE
AMSTRAD
SPECTRUM
ATARI
ATARI®
GAMES

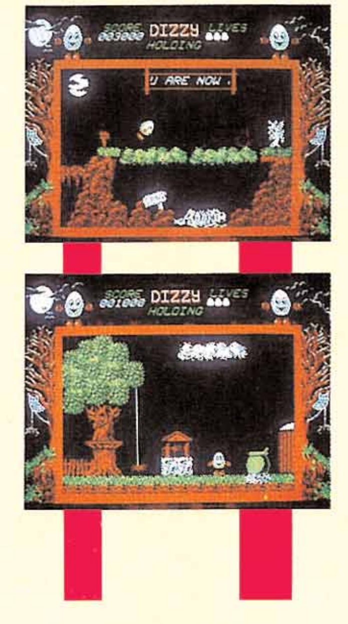
DIZZY

Amstrad

Code Master

	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		

Tengo que confesar que cuando la simpática musiquilla de Dizzy me avisó de que el juego estaba cargado, me costó mucho contener una carcajada. Las instrucciones del juego me remitían a un caldero mágico y a varios objetos con los que hacer conjuros ya que el objetivo del juego era eliminar a un malvado brujo utilizando la magia. Imaginaros mi sorpresa al ver que el clásico mago era en esta ocasión un gracioso huevo con extremidades humanas y que los múltiples enemigos con ganas de guerra que había imaginado mi calenturienta mente habían sido sustituidos por obstáculos en el más puro estilo Spiky Harold, es decir, plataformas y elementos ostiles que exigen una localización determinada de nuestro protagonista para afrontarlos. Estaba ante un título que había rescatado de las arcas de los mejores programas del soft los elementos que los lanzaron al estrellato.



Mi sorpresa iba en aumento, observar al protagonista girar sobre sí mismo en lugar de saltar normalmente era realmente curioso. Avancé midiendo mis pasos con precaución, fui encontrando objetos que recogía y usaba con un simple toque de tecla y por fin respiré aliviada cuando las tres vidas con que contaba se incrementaron al recoger nuevos huevos.

Dizzy es uno de los títulos más originales y adictivos que han pasado por mis manos. Un programa en el que la balanza calidad-precio lejos de quedar equilibrada se inclina hacia el primero de los factores.

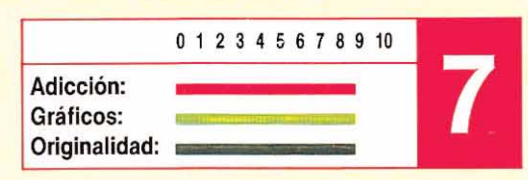
Cristina Fernández



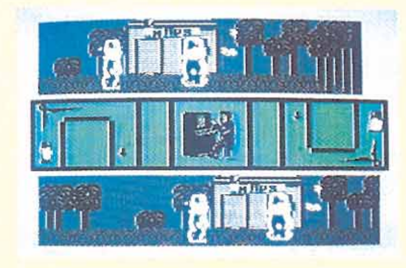
LAUREL & HARDY

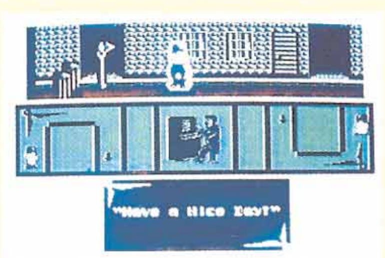
Commodore

Advance software



	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		7
Gráficos:		
Originalidad:		





Los inolvidables personajes del cine mudo vuelven a la pantalla sustituyendo ahora el clásico formato por una cinta de ordenador. Y lo hacen de la mano de Advance, una casa no demasiado conocida en nuestro país a la que nadie puede negar la originalidad al elegir el tema de su última producción.

Nada más cargar el programa encontraremos una opción «DEMO» que nos permite contemplar con mayor claridad cual es el objetivo final del juego, además de situarnos un poco mejor en la panorámica general del escenario.

La pantalla se encuentra dividida horizontalmente en tres partes. La superior muestra la zona por la que se desplaza el «Gordo» y la inferior el «Flaco», desarrollándose las acciones de forma independiente.

La zona central está subdividida en tres zonas. En cada uno de los lados aparece el mapa con la situación dentro de la ciudad y para completar la escena la imagen de un pianista que no deja de tocar esa música tan repetitiva que amenizaba las empolvadas películas de estos inmortales personajes.

La misión del juego en definitiva es acumular el máximo número de objetos posibles, como botellas y tartas para terminar lo antes posible con nuestro despiadado contrincante.

Un juego lleno de detalles, en blanco y negro, como mandan los más puros cánones de la época del cine mudo.

Pedro Pérez

TRIAXOS



Spectrum, Amstrad

Ariolasoft

Una nueva aventura espacial se preparaba a bordo de la nave Triaxos, el Spectrum analizador había detectado la presencia de nuestro objetivo y nos disponíamos a atracar en sus muelles, un prisionero esperaba nuestra eficiente intervención.

El juego tiene como escenario una prisión espacial y nuestro objetivo es, como ya hemos reseñado, rescatar a un rehén capturado por las fuerzas enemigas; esto nos obligará a recorrer un complicado laberinto.

La pantalla está dividida en tres zonas claves. En el centro la habitación en la que se encuentra el osado protagonista, es decir, donde debe enfrentarse a variados obstáculos situados para entorpecer la tarea de rescate, recuerda bastante a programas como el Movie. A la derecha encontraremos dos planos informativos de gran utilidad, el de la zona superior

THE TUBE

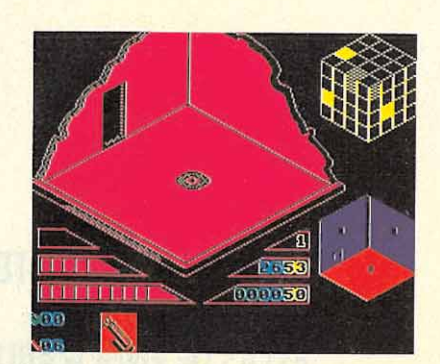
Spectrum

Quicksilva

Con una idea tan buena como cualquier otra (un patrullero espacial cae un agujero negro y al salir al espacio normal es capturado por un complejo alienígena del que hay que salir a toda costa) el programa nos pone al mando del patrullero para atravesar ocho segmentos con la misma estructura: una zona de transferen-



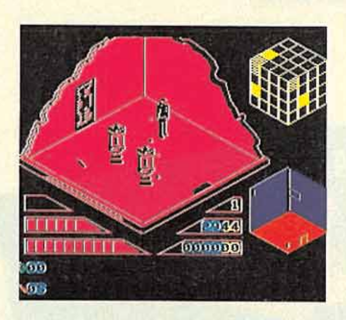
	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	7
Adicción:		
Gráficos:		
Originalidad:		



que muestra la dimensión real del juego con el plano completo del laberinto y en el nivel inferior un croquis de la habitación en la que nos encontramos que muestra todas las puertas, ya que algunas están ocultas a simple vista, al no tener una panorámica total de la pantalla.

En las distintas habitaciones para que nuestro recorrido sea algo más que una visita de reconocimiento por las prisiones galácticas, encontraremos robots con inteligencia artificial, identificados por un número que señala el nivel en el que nos encontramos, cintas transportadoras, teletransportadores, puertas trampa, así como otras que se encuentran ocultas y que podemos descubrir utilizando dinamita.





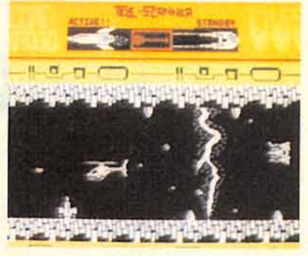
En definitiva, Triaxos es un juego con muchísima dificultad, digno de los mejores jugadores de videoaventuras.

Pedro Pérez

TRIO

Spectrum, Amstrad, Commodore

Elite

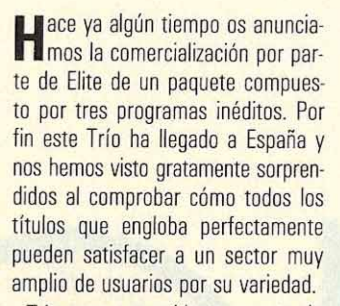


Hace ya algún tiempo os anunciamos la comercialización por parte de Elite de un paquete compuesto por tres programas inéditos. Por fin este Trío ha llegado a España y nos hemos visto gratamente sorprendidos al comprobar cómo todos los títulos que engloba perfectamente pueden satisfacer a un sector muy amplio de usuarios por su variedad.

Trio, como es evidente, consta de tres programas. Airwolf 2, Great Gurians y 3DC. Vamos por partes:

Airwolf 2 es, en teoría, la segunda parte del juego del mismo nombre. Afirmamos que solamente en teoría porque nada tienen que ver un juego con el otro. En Airwolf 2 la dificultad no radica como en la primera parte en superar obstáculos móviles, sino en eliminar a los miles de enemigos que se suceden en el más puro estilo arcade.

The Great Gurians, por el contrario es un juego de lucha, adaptación de la máquina recreativa de Taito. El objetivo del juego es eliminar a los distintos guerreros que aparecen en el juego y destruir entre enemigo y enemigo los objetos que se avalanzan contra nosotros. Para defendernos contaremos con una espada y un escudo.





3DC es la videoaventura del grupo. Concebida como una aventura tridimensional tiene un buen nivel gráfico y su dificultad es elevada. Tal vez resulte eclipsado por la adicción de los otros dos programas.

Trio es una gran idea, más variedad imposible. Con él podremos desde pasar un agresivo rato acribillando marcianos, a dar un giro de noventa grados regresando a la Edad Media mientras luchamos como locos o buceamos en un mundo sin oxígeno. Imposible aburrirse.

Cristina Fernández

	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	8
Adicción:		
Gráficos:		
Originalidad:		

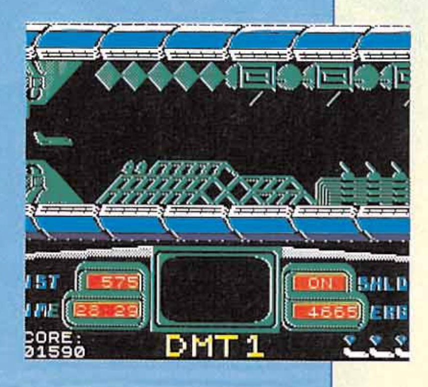
	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	4
Adicción:		
Gráficos:		
Originalidad:		

cia, un DMT y un área de captura.

La zona de transferencia está poblada por seres que intentarán apoderarse de parte de la energía de la nave y sobre los que habrá que disparar; sólo tiene un problema: acaba resultando monótona. El DMT (Mecanismo de Defensa del Túnel) guarda un sospechoso parecido con el Scramble, si bien aquel era más difícil y mucho más adictivo. El área de captura resulta algo más interesante. En ella se guardan las naves que han sido capturadas y a las que hay que arrebatar los cristales de energía enfrentándose a su ordenador. Para conseguirlo tienes que activar las entradas correctas dentro de un pequeño circuito lógico.

El juego resulta, en líneas generales, bastante pobre tanto a nivel de idea como de realización, lo que demuestra, una vez más, que para conseguir un buen programa no basta con utilizar ideas que ya han funcionado anteriormente.

J. Juan García Quesada





ESPECIAL SINCLAIR + 3 DISCO

¡¡UN LANZAMIENTO HISTORICO!!



SI TIENES, O VAS A TENER, UN SINCLAIR + 3 ESTAS DE ENHORABUENA.

ERBE EDITA UNA COLECCION CON LOS 40 PROGRAMAS QUE HAN HECHO LA HISTORIA DE LOS VIDEO-JUEGOS.

DIEZ DISKETTES CON 4 JUEGOS CADA UNO QUE PONDRAN EN TU "PLUS 3" TODA LA DIVERSION DEL MUNDO.

ESPECIAL SINCLAIR + 3 DISCO
LOS 40 PRINCIPALES
VOLUMEN 1
ERBE Software
SPIRITS
Astérix y el caldero mágico
4 NUMEROS 1

ESPECIAL SINCLAIR + 3 DISCO
LOS 40 PRINCIPALES
VOLUMEN 2
ERBE Software
GREAT ESCAPE
GADGET
ANTIRIAD
Zorro
4 NUMEROS 1

ESPECIAL SINCLAIR + 3 DISCO
LOS 40 PRINCIPALES
VOLUMEN 3
ERBE Software
ARKANOID
NIGHTMARE RALLYE
Movie
PHANTOMAS
4 NUMEROS 1



¡¡COLECCIONALOS!!

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:

ERBE SOFTWARE. C/. NUÑEZ MORGADO, 11 28036 MADRID. TELEF. (91) 314 18 04

DELEGACION BARCELONA. C/. VILADOMAT, 114 TELEF. (93) 253 55 60.

SI NO LO ENCUENTRAS EN TU TIENDA HABITUAL, PIDELO AL CLUB ERBE. NUÑEZ MORGADO, 11. 28036 MADRID. TELEF. (91) 314 18 04.



PROGRAMACIÓN ENSAMBLADOR EN ENTORNO MS DOS



M. A. Rodríguez Roselló
Anaya
843 págs.

El Código Máquina es, sin lugar a dudas, el lenguaje de programación por excelencia y este libro es una obra indispensable para todo aquel que tenga intención de embarcarse en la apasionante aventura de conocer más de cerca cuáles son los principios que hacen moverse a su excelencia el ensamblador. El libro se centra, fundamentalmente, en el desarrollo de aplicaciones en ensamblador para el IBM PC y compatibles, trabajando con ellas desde el entorno MS DOS.
Está dividido en tres partes. En la primera se explica muy detalladamente los procesadores 8088 y 8086, además de todo lo referente a instrucciones, modos de direccionamiento y estructura de un programa ensamblador.
La segunda, trata del desarrollo de aplicaciones mucho más concretas, como es el caso de las interrupciones, manejo de datos, gráficos, fichero, sonido, marcos e interfaces para lenguajes de alto nivel.
La tercera trata del coprocesador matemático 8087.
La obra va acompañada de un diskette con todos los programas que se emplean en el libro. Resumiendo, se trata de un manual imprescindible para adentrarse en el fascinante mundo del Código Máquina.

A FONDO: INFORMÁTICA BÁSICA



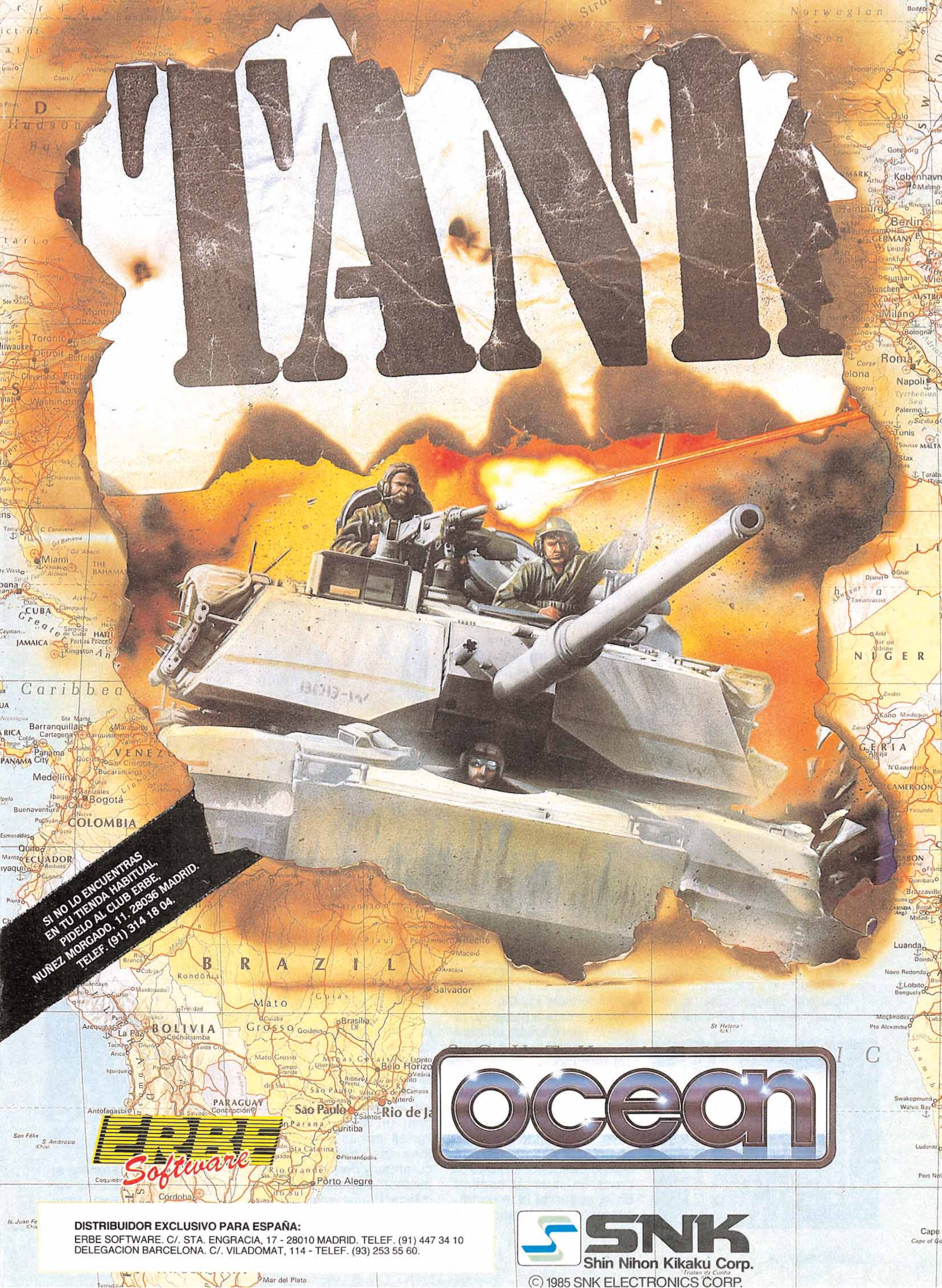
Roger S. Walker
Anaya
309 págs.

Que la informática despierta el interés de un sector, cada vez mayor, de la sociedad es algo que nadie puede poner en duda. Pero es probable que quien no tenga más que nociones generales sobre las aplicaciones de los ordenadores en la vida cotidiana, se encuentre algo despistado a la hora de ampliar sus conocimientos. Por eso, Roger Walker, en este libro de la colección Anaya Multimedia, ha pretendido abordar de modo didáctico y ameno los aspectos más relevantes de la informática. Desde una pequeña introducción histórica que nos remonta a los arcaicos ábacos, el precedente de los ordenadores, a las últimas innovaciones en la materia, hasta las previsiones de futuro, pasando por detalles técnicos como lenguajes, sistemas operativos o los más globales, que abarcan software y hardware. Todos y cada uno de los temas de interés están desarrollados a lo largo de 10 capítulos, sin olvidar cuestionarios y glosarios que facilitarán el aprendizaje. Un texto que por fin nos sacará de dudas.

MANUAL DE REFERENCIA AVANZADO

Rafael Sarmiento de Sotomayor
Anaya
189 págs.

Este texto, perteneciente a la colección Micromanuales de Anaya, es un manual de programación avanzada del Amstrad, en la que se explican los comandos del Basic, así como su sintaxis. También encontraremos en él las direcciones útiles de la Rom, las explicaciones detalladas de cada una de ellas y el sistema operativo de la unidad de disco, el funcionamiento de la pantalla, el monitor de sonido y todos aquellos aspectos relacionados con el manejo del ordenador. En sus últimas páginas encontraremos varias tablas con los códigos ASCII y de colores. Resumiendo, un completo manual que perfectamente puede sustituir con grandes ventajas, al complejo manual del Amstrad.



TANK
SI NO LO ENCUENTRAS
EN TU TIENDA HABITUAL,
PIDELO AL CLUB ERBE,
NUÑEZ MORGADO, 11. 28036 MADRID.
TELEF. (91) 314 18 04.
ocean
ERBE Software
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:
ERBE SOFTWARE. C/. STA. ENGRACIA, 17 - 28010 MADRID. TELEF. (91) 447 34 10
DELEGACION BARCELONA. C/. VILADOMAT, 114 - TELEF. (93) 253 55 60.
SNK
Shin Nihon Kikaku Corp.
© 1985 SNK ELECTRONICS CORP.



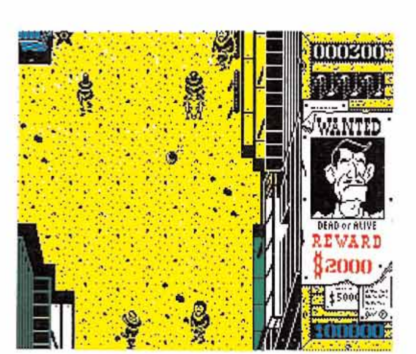
DESPERADO

Topo Soft

¿Quién no ha soñado alguna vez con imitar a John Wayne? Seguramente todos armados con una gigante bolsa de palomitas en la butaca de un cine hubiéramos dado cualquier cosa por saltar a la pantalla para capturar forajidos junto al héroe, a cambio de una suculenta recompensa. Topo Soft nos brinda ahora la posibilidad de cómodamente instalados frente al ordenador, emular a los grandes de la historia del cine en este arcade que rebosa acción.

Nuestro objetivo es capturar «Vivos o Muertos» a los cinco forajidos que aparecen en las cinco fases de que consta el juego. La dificultad es creciente al igual que la recompensa que obtendremos a cambio de ellos. Ni un solo rincón del oeste se quedará sin recorrer las praderas, la ciudad, las vías del tren, el río y la orilla cercana a éste, todo ello animado por la constante aparición de enemigos, en el más puro estilo Commando. Un mundo de película que muy pronto llegará en las versiones de Spectrum, Amstrad y MSX.







Billy caminaba con la vista puesta en su próximo enemigo.

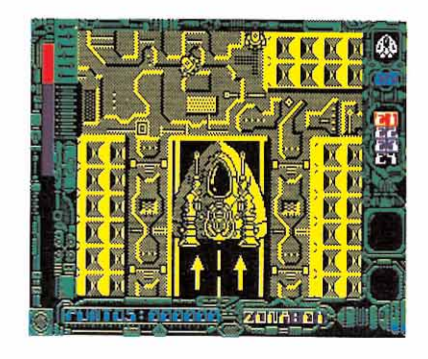
STARDUST

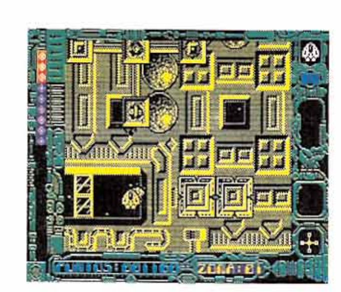
Topo Soft

Este nuevo título de Topo Soft nos traslada a una galaxia desconocida dónde los más osados e intrépidos guerreros han decidido poner a prueba tu habilidad en el manejo del joystick. Stardust con este argumento no puede ser más que un arcade en el sentido más amplio del término.

El juego consta de dos fases, en la primera nuestro objetivo es aumentar el potencial bélico de nuestra nave, eliminando las bases enemigas y cualquier elemento desconocido que se cruce en nuestro camino. En la segunda fase conduciremos a un humano por la estructura metálica que conforma el planeta, regresando a la nave al completar el recorrido.

En él encontramos todos los elementos que conforman un auténtico arcade, varias armas que obtenemos como recompensa, suculentas vidas extras y una incesante aparición de enemigos. Poner vuestros joysticks a punto porque dentro de muy poco aparecerá simultáneamente en las versiones de Spectrum, Amstrad y MSX.

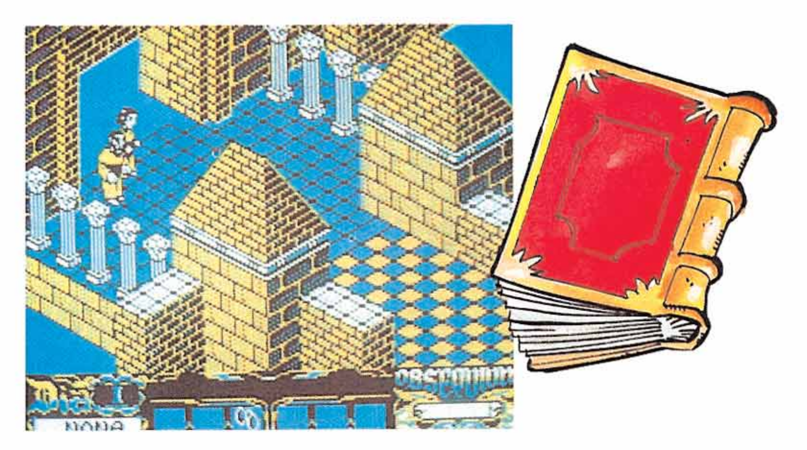






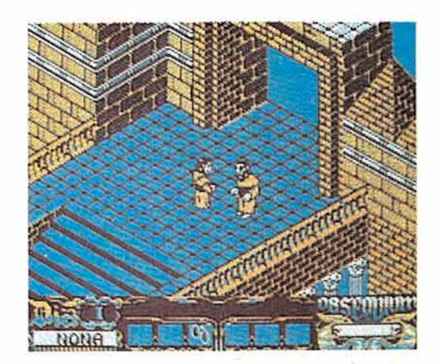
LA ABADÍA DEL CRIMEN

Mister Chip



La abadía del crimen es el sugestivo título del próximo lanzamiento de la compañía Mister Chip. Inspirado en la novela de Umberto Eco *El nombre de la Rosa,* la acción se desarrolla en una abadía, donde unos extraños acontecimientos han perturbado la paz. El protagonista, un monje llamado por el abad para resolver el misterio, llega a la abadía acompañado por su escudero. Ambos disponen de siete días para realizar la investigación. Este tiempo, que en principio parece suficiente, quedará mermado en gran medida porque ambos deben atenerse a la férrea disciplina de la abadía y obedecer las órdenes del abad; de este modo, sólo por la noche podrán avanzar algo en las pesquisas, ya que durante el día deberán presentarse a los oficios cuando así lo requiera el abad, y aprovechar los ratos de ocio para localizar los puntos claves del juego.

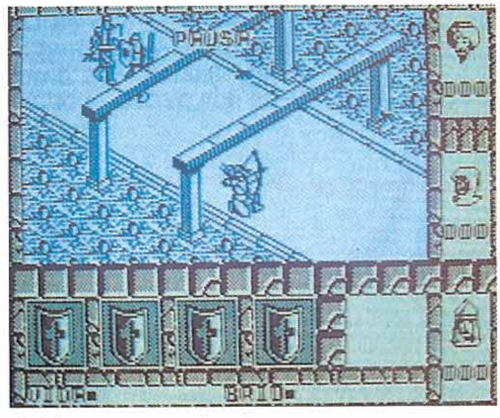
La abadía del crimen es una compleja videoaventura ambientada con los mejores gráficos jamás vistos en Amstrad. Además se han incluido detalles realmente originales como la imposibilidad de observar toda la pantalla en algunas zonas. De esta forma cuando avanzamos por el laberinto de la biblioteca, parte especialmente importante del juego, llevando incluso la antorcha, sólo vemos iluminada la figura del protagonista, aumentando la dificultad en una fase tremendamente compleja. En ella prima la lógica para utilizar los objetos, aunque para facilitar las cosas incluye una opción que permite salvar situaciones determinadas y comenzar luego donde estimemos oportuno.

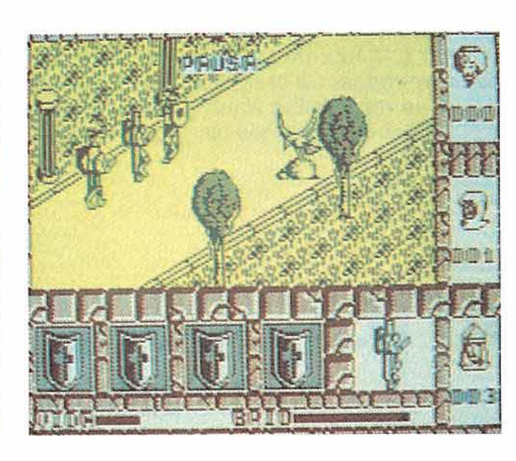


Estará disponible, en principio, para Amstrad y Spectrum 128, aunque próximamente se realizará su conversión a otros ordenadores.

EL CID

Dro Soft

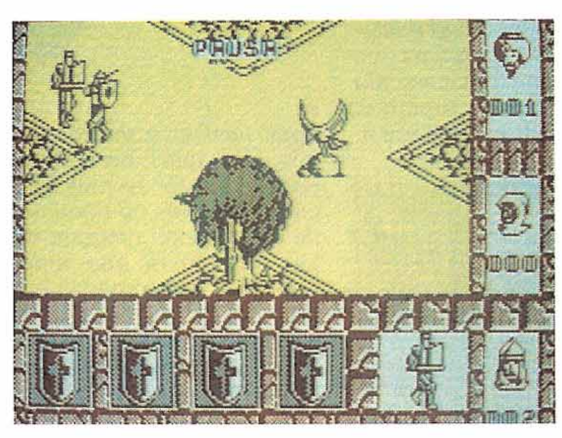




Hace muy pocos meses que la compañía de programadores de Dro Soft ha visto la luz. Tras su Stop Ball aparece su segundo programa que tiene como protagonista nada menos que al Cid.

El objetivo del juego es encontrar un pergamino que tiene el poder de desencadenar el mal, para que dos hombres justos lo encuentren y acaaben con su maléfico efecto. Ambicioso objetivo si tenemos en cuenta que además deberemos enfrentarnos a todos los servidores del mal en una pelea que supondrá una constante disminución de nuestra fuerza en el más puro estilo arcade. Como aliciente la eficaz colaboración de doña Jimena si conseguimos liberarla primero, ya que sus doncellas nos permitirán reponer la energía.

Para poder llegar al final del juego necesitarás una serie de objetos que encontraremos repartidos en el laberinto. Así resultarán imprescindibles la lámpara y el dinero con el que podremos comprar la llave mágica que nos permite acceder al pergamino.



Los más sangrientos de la casa, disfrutarán como locos observando como aumenta el marcador que contabiliza el número de enemigos destruidos o conociendo cuántos enemigos aún debemos eliminar.

El Cid estará disponible en las versiones de Spectrum, Amstrad y MSX.



PHANTIS

Dinamic

Tras una larga espera, plagado de títulos de lo más diverso, estamos por fin ante un producto «Dinamic» en el amplio sentido de la palabra.

Phantis es un juego distinto, rebosante de imaginación y vibrante en cada una de sus fases.

Desde el principio hasta el final, los acontecimientos se desencadenan de un modo trepidante. Pasamos del espacio aéreo al interior de una enorme gruta subterránea, de pilotar una nave a montar a lomos de una especie de monstruo prehistórico, que recorre las aguas pantanosas de un mundo plagado de peligrosas criaturas milenarias, y todo ello sin un solo momento de respiro.











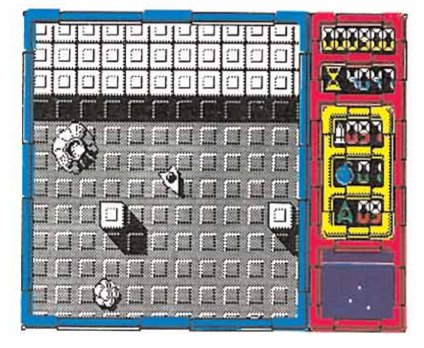
El personaje central es, en esta ocasión, una mujer-guerrera en busca de su amado, que se encuentra prisionero en un extraño lugar conocido con el nombre de Phantis. Para llegar hasta él, nuestra intrépida muchacha tendrá que atravesar antes las distintas zonas que forman el vasto territorio de este mundo hostil, habitado por extraños seres muy poco hospitalarios. Como el resto de los productos de Dinamic está dividido en dos partes, la primera con cuatro partes y seis niveles en la segunda.

Sinceramente, después de lo visto creemos que Phantis será uno de los juegos más importantes de este año, por sus gráficos, por la variedad de situaciones, por la originalidad del tema y, sobre todo, porque ocurren tantas cosas y tan distintas, que es imposible aburrirse.

AFTEROIDS

Made in Spain

Tras el éxito del *El misterio el Nilo,* programa que recientemente ha aparecido en la versión de Amstrad, los muchachos de Made in Spain vuelven a sorprendernos. ¿Por qué?, os preguntaréis. La razón es muy sencilla, Afteroids no tiene nada que ver con ninguno de los programas que anteriormente han comercializado.



Seguramente, recordaréis el programa Asteroids, de las máquinas recreativas que en su día acaparó la atención de los muchos aficionados a acribillar marcianos.

Afteroids está inspirado en este programa, ya que el objetivo del juego es destruir todos los asteroides de cada fase, que aparecen reflejados en un escáner para facilitarnos su localización.

Una de las diferencias básicas con la máquina de la calle es el decorado, al estilo de Uridium, y la posibilidad de conseguir mejoras del armamento al eliminar a algunos enemigos como el disparo simultáneo en las cuatro direcciones.

También destaca la original presentación de la tabla de récords porque esconde tras ella una agradable sorpresa para todos aquellos que sean capaces de lograr escribir su nombre en ella.

Afteroids promete ser un adictivo título, en el que tendremos el entretenimiento asegurado durante horas. Aparece, en principio, para Spectrum y Amstrad.



¡¡LO INCREIBLE!!

HYSTERIA

SOFTWARE PROJECTS

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:

ERBE SOFTWARE. C/. NUÑEZ MORGADO, 11 28036 MADRID. TELEF. (91) 314 18 04

DELEGACION BARCELONA. C/. VILADOMAT, 114 TELEF. (93) 253 55 60.

SI NO LO ENCUENTRAS EN TU TIENDA HABITUAL,
PIDELO AL CLUB ERBE,
NUÑEZ MORGADO, 11. 28036 MADRID
TELEF. (91) 314 18 04.



SPECTRUM

MARSPORT

Para llegar al Spacefield antes de los 90 segundos finales:

— Nivel Hale, sector D, saliendo del sector A, en el centro.

— Disparar varias veces con la Hipergun hasta ver relámpago.

Alejandro Alsuna Cerviño (Barcelona)

COMMODORE

ONE ON ONE

Si ponemos a Larry Bird en la línea de 3, un poco a la derecha, botando con la mano izquierda, esperamos unos 5 segundos y tiramos cuando la pelota esté lo más cerca del suelo, así meteremos un triple.

Luis Pablos Sánchez (Palencia)

SPECTRUM

SABOTEUR II

En el juego Saboteur II, cuando andamos sobre las cuerdas rojas entre partes del edificio, te caerás si sueltas la tecla (izquierda o derecha); para llegar al otro extremo de la cuerda nunca hay que soltar la tecla de dirección.

David Regevsky (San Sebastián)



COMMODORE

GREEN BERET

Para los que no seáis muy diestros, aquí están las formas de pasar el final de cada frase.

1.° Missile: si llevas lanzallamas ponte en el lado izquierdo, pegado al borde y cuando salgan los soldados, disparas el lanzallamas cuando esté a tu lado. Al último que te quede tendrás que hacerlo «manualmente».

Si no llevas lanzallamas y tiene disparador automático, pégate al borde derecho, conecta el «automático» y agáchate.

2.° Harbour: ponte en el medio agachado con el disparador automático conectado.

3.° Bridge: ponte en el borde izquierdo aquí no te matarán, conecta el «automático», usa los «bazookas» o mátalos manualmente sólo saltando hacia arriba.

4.° P.O.W.5.: muévete todo el rato y ten un poco de suerte.

Juan Álvarez (Madrid)

SPECTRUM

RANARAMA

DUMP: 40.000

N.° BYTES: 228

LISTADO 1

```
   1 REM ********************
         *                  *
         * CARGADOR RANARAMA *
         *                  *
         * POR J.J.G.Q.      *
         *                  *
         ********************
  10 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
LEAR 24999: LOAD ""CODE 23296: P
OKE 23658,8
  20 LET A$="ENERGIA ILIMITADA":
 GO SUB 100: IF A THEN POKE 2344
1,0: POKE 23452,0
  30 LET A$="SUPERDISPARO": GO S
UB 100: IF A THEN POKE 23455,0
  40 LET A$="TIEMPO ILIMITADO":
GO SUB 100: IF A THEN POKE 23444
,0
  50 LET A$="INMORTAL": GO SUB 1
00: IF A THEN POKE 23447,0
  60 PRINT #1;AT 1,0; PAPER 2; I

NK 7; FLASH 1;" INTRODUCE EL RAN
ARAMA ORIGINAL "
  70 PRINT USR 23296
 100 LET A$=A$+"?": INPUT "": PR
INT #1; INVERSE 1;AT 1,0;TAB (32
-LEN A$)/2;A$,
 110 LET K$=INKEY$: IF K$<>"S" A
ND K$<>"N" THEN GO TO 110
 120 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 12
0
 130 BEEP .1,CODE K$/4: LET A=A$
="N": RETURN
```

LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	31005CDD210AE8114001	719
2	3EFF37F3140815CD6205	972
3	30ED3EC33280E8CD56E8	1475
4	3EC33239EACD29EA3EC3	1335
5	3247EACD3CEA3EC3322C	1205
6	EC110000ED532AECCDE2	1282
7	EB2100D811FEFF019471	1272
8	EDB821A35B110990D501	1092
9	4100EDB0D12E5226160E	889
10	294465091AAD126F131A	592
11	AC1213477BFEFF20EF7A	1305
12	FEFF20EA21000022095C	943
13	31B35F21099011A96101	793
14	571EEDB01100A501A03E	935
15	EDB0AF3253E03249C932	1319
16	31E13E2132E6D63203DC	1136
17	C3B0DCB89F2B7A91E7ED	1712
18	CBFE3BF922E327EBFCE9	1785
19	7FE802D80FD80EDB7C48	1237
20	7F70FE77765CBA93BE70	1457
21	36352CE861E866EE67E8	1387
22	66AC6E303E9B8A58316A	1030
23	666921AC61202EFA0000	837

MSX

NEMESIS

Level 1: en la parte que salen dos montañas lanzando burbujas, hemos de desplazarnos hacia el extremo derecho-arriba.

Level 2: si conseguimos coger dos options y un ?, poniendo un option arriba y otro debajo de la nave, y situándonos en el medio del lado izquierdo (hemos de disparar mucho), pasaremos.

Level 4: en una de las montañas que tiene un túnel en su interior, si pasamos por su interior pasaremos de fase.

Level 5: pasaremos las naves del final que se dividen en tres si tenemos misil y nos desplazamos hacia arriba, luego hacia el lado izquierdo y no paramos de disparar.

Level 8: al llegar al lugar de los dos brazos debemos dirigirnos hacia el brazo de abajo y disparar sin parar, y al explotar hemos de pasar hacia dentro y el cerebro se autodestruirá.

SPECTRUM

BASKETBALL

En el juego Basketball, la forma más fácil de ganar es ponerse delante de un jugador contrario que tenga la pelota y saltar, de esta forma se le pondrá una falta al equipo contrario. Cuando el equipo contrario tenga cinco, empezaremos a tirar los lanzamientos de 1 punto (lanzamientos libres).

David Regevsky (San Sebastián)

AMSTRAD

LIVINGSTONE, SUPONGO

El juego consiste en coger los cinco huevos que están esparcidos por el programa, pero, en la primera parte, en el primero, que se coge con el pájaro, hay que dejarse coger; el segundo se coge en el poblado, poniendo la pértiga al principio de éste; después de pasar por la pantalla en que se encuentran dos monos disparándote cocos, se les mata disparando con el bumerang a la máxima potencia o disparándole una flecha a toda la fuerza. Entonces, aparecerá el pájaro. Es el momento para dejarse coger.

Apareceremos encima de un nido. Ahí esta el primer huevo. Para salir de ahí, sin perder ninguna vida, vamos por la parte posterior o baja del nido y ponemos la pértiga justo a la orilla con potencia de ocho y medio, y saldremos de aquí sin perder ninguna vida.

Tendremos que coger el tronco que nos volverá a llevar a una pantalla antes de la de salida. Volveremos a hacer el mismo recorrido, pero sin dejar que nos coja el pájaro. Después, pasaremos por una catarata; al lado inferior izquierdo hay una pequeña porción de tierra. Tendremos que saltar hacía ahí.

Entraremos en una mina. En ella, al principio, tendremos una gruta con un lago en el medio y en la parte superior un huevo. Ponemos la pértiga en seis y medio, y saltamos. Cogerás el huevo. Después pasaremos por la mina saltando por encima de las vagonetas. Estando en el medio de la mina aparece en la parte superior un nuevo agujero con dos mineros que lanzan picos; es el momento de agacharse para no ser eliminados.

Entonces entre disparo y disparo, los mataremos con cualquier arma, cogeremos el huevo y nos dará una vida. Después saldremos a las montañas y tendremos que estar alerta a los disparos de los cavernícolas. Ahí conseguiremos el quinto huevo.

Al pasar por esta zona tendremos que coger el tronco y empezar a poner la pértiga para saltar a la zona superior. Entraremos en otro sitio en el que nada más caer debemos volver a saltar. Entraremos en el templo. Toda la comida es fuerza. Debes seguir. Entonces...

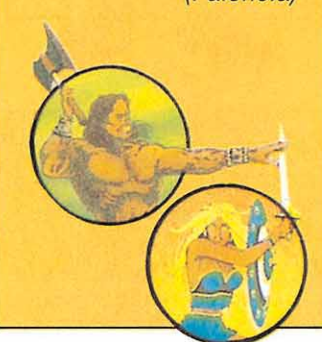
Pedro González (Barcelona)

COMMODORE

GAUNTLET

En este juego hay algunas veces una poción amarilla indestructible. Dejádsela a la valkiria Fhyra.

Luis Pablos Sánchez (Palencia)



AMSTRAD

BOMB JACK II

Al comerte la primera bolsa de dinero, te saldrá una hoja en un lugar de la pantalla. Si te comes todas las que salgan por orden, te darán 25.000 puntos y una vida extra. Esto pasa en todas las pantallas.

Manuel Pinilla (Alicante)



SPECTRUM

INFILTRATOR

Sólo podemos transmitir: R (para pedir identificación), I (Infiltrator), O (Overlord).

Esto es lo que hemos de contestar a cada nombre:

INFILTRATOR: OVERLORD.
GEOFF: KOMIE
AWEEZIL: WEASLASE
GIZMO: BOOMER
SETH: RATTIE
GOMER: ZIPPY
HAYMISH: RHAMBOW
NAPPLES: BUZZ
WHIPPLE: SLUM

Antonio Requejo (Madrid)

SPECTRUM

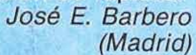
DUET

Poke 42112,201 Health infinito.

Poke 39949,201 Enemigos inmóviles.

Poke 41327,62, Poke 41328,255 y Poke 41329,0 Para empezar con 255 tenazas, un escudo de inmunidad y una poción de rapidez.

José E. Barbero (Madrid)





AMSTRAD

IKARI WARRIORS

Cargar el programa con LOAD y cuando salga READY teclear lo siguiente:

```
10 rem POR JUAN CARLOS LA HOZ BLASCO (ENTER)
20 rem POKES PARA IKARI WARRIORS (ENTER)
30 load "! Ikari.screen", 49152: border 6 (ENTER)
40 openout "I": memory 4799 (ENTER)
50 load "! Ikari.game",4800 (ENTER)
60 poke &6914,0: poke &6915,0: poke &6916,0 (ENTER)
70 call 65488 (ENTER)
run (ENTER)
```

Este programa también es válido para las cintas no originales, excepto si están en turbo.

Juan Carlos La Hoz Blasco (Barcelona)

MSX

FIRE RESCUE

Con este cargador podremos llegar fácilmente al final de este divertido juego.

```
10 REM POKES FIRE RESCUE
20 CLS:KEYOFF
30 BLOAD"CAS:"
40 FOR I=0 TO 7
50 READ A
60 POKE&HEF56+I,A
70 NEXT I
80 DATA&H3E,&HFF,&H32,&H62,&H80,&HC3,&H03,&H80
90 LOCATE 6,12:PRINT "FIRE RESCUE IS LOADING"
100 DEFUSR=&HEF00: PRINT USR (0)
```

Para que el cargador funcione bien se han de cumplir dos condiciones:

1. Que el juego sea original.
2. Dejaos matar la primera vida en la primera pantalla.

Alberto Vandellos Heras (Barcelona)

SPECTRUM

HEAVY ON THE MAGICK

Es un truco para que consigamos tener stamina, skill y suerte bastante más alto de lo normal:

— Coger Grimoire, este, este, sur, este, coger Loaf.

— Poner Options.

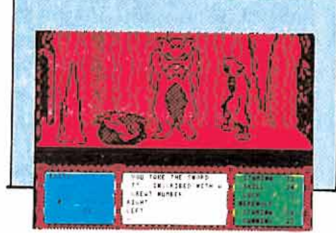
— Pulsar 3 (Restore game) y una letra, y hacer Break.

— Pulsar 1 y repetir la misma operación varias veces.

— Para tener más Luck hacer Realing status (opción 6).

Alejandro Alsuna Cerviño (Barcelona)





SPECTRUM

GAUNTLET

Con este truco podréis pasar paredes e incluso caminar por ellas; basta con pulsar los cursores (arriba y abajo) y la coma. Y para no envenenaros no comáis la sidra marcada con XXO.

Javier Lorenzo Prieto (Orense)

AMSTRAD

ARMY MOVES

Código de acceso a la 2.ª parte del programa: 15372.

En la 2.ª parte del juego, en la fase 6, te suelen aparecer enemigos disparando por ambos lados. Si te agachas, algunas veces, los disparos matarán a los enemigos entre sí. Pero ten cuidado, sigue disparándoles por si no funciona.

Manuel Pinilla (Alicante)



COMMODORE

EXPLODING FIST II

Si queremos pasar los 12Th dan, tenemos que hacer una cosa muy sencilla. Lo primero optar por teclado, claro me refiero a la cara «B» porque la cara «A» es la de coger los papiros y la «B» la de luchar contra otro contrincante. Lo de la cara «B» pocos los sabrán ya que no venía anunciado y su verdadero nombre es «torunament». Bueno, pues para pasar esta prueba hay que tener pulsada la tecla X y apretar varias veces la C, esto sí, cuando el contrincante esté cerca.

El resultado será un puñetazo en el estómago al enemigo y morirá cuando se le acaben los puntos.

José Ángel Gutiérrez (Vizcaya)

AMSTRAD

SIR FRED

Si queréis llegar fácilmente al final de este difícil juego, seguir el siguiente recorrido: pasar la pantalla de la piraña, con lo que llegamos a la pantalla del pulpo. Observamos si están las cerillas. En caso afirmativo, volvemos a la pantalla de la piraña, subimos por la liana y saltamos a la nube, cogemos carrerilla y saltamos hacia la izquierda, y aparecemos en la parte posterior. Subimos por la cuerda, bajamos por la liana y llegamos al campanario. Bajamos por la primera cuerda y abajo encontramos a la princesa.

José Borges (Barcelona)

SPECTRUM

HADES NEBULA

Poke 47818, de 0 a 255 Vidas.

Antonio Freixanet Alaña (Barcelona)

SPECTRUM

SLAP FIGHT

Poke 48456,0 Vidas infinitas.

Antonio Freixanet Alaña (Barcelona)

COMMODORE

MIAMI VICE

Si jugáis al Miami Vice con poke y queréis empezar el juego de nuevo no podéis porque no os matan. Entonces pulsar Ocean una por una y manteniendo todas las teclas pulsadas empezaréis de nuevo a jugar.

Luis Pablos Sánchez (Palencia)

COMMODORE

TWO ON TWO

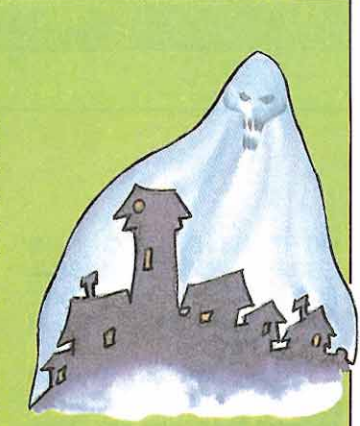
Si vais ganando por muy poco, y faltan 40 segundos, botar todo el rato lejos de la canasta y a falta de un segundo en la regla de los 24 segundos pulsar F7 (tiempo muerto) y disparar.

Así tienes otros 24 segundos para botar y tirar en el último segundo.

Luis Pablos Sánchez (Palencia)

MSX

PHANTOMAS II



Los pasos que hay que seguir son los siguientes:

1. Coger la llave cuadrada y llevarla hasta su correspondiente cerradura, con lo que podremos ir a buscar la llave triangular.
2. Coger la llave triangular.
3. Coger la cruz.
4. Llevar la llave triangular a su sitio, con lo que podremos coger el pergamino.
5. Coger la llave redonda y llevarla hasta donde le corresponde.
6. Dejar el pergamino en su sitio.
7. Una vez en los sótanos debemos coger la Biblia y una tuerca.
8. Gracias a la Biblia podremos pasar a las minas, donde debemos dejar la tuerca y coger la llave en forma de cruz.
9. Coger la estaca y el mazo.
10. Dejar la llave en forma de cruz y matar a Drácula.

Alberto Vandellos Heras (Barcelona)

COMMODORE

GHOST'S GOBLINS

Poke 2175, n vidas (1-255).

Poke 4292,128 Vidas infinitas.

Luis Pablos Sánchez (Palencia)

AMSTRAD

TARZAN

Para saltar las trampas nos ponemos a unos 3 cm del borde y cuando la cuerda se dirige hacia nosotros saltamos.

José Borges (Barcelona)

MSX

YIE AR KUNG-FU II

Cuando jugamos dos jugadores, el que lleva el «malo» puede desaparecer por un extremo de la pantalla y aparecer por el otro, por lo que podrá ganar fácilmente a su contrario.

Alberto Vandellos Heras (Barcelona)

AMSTRAD

DRAGONS' LAIR II

Si queremos pasar la fase del mosaico místico sin que aparezca el murciélago, podemos seguir este camino. Aparecemos en el primer mosaico y nos movemos dos veces hacia delante. Cambia el mosaico y nos movemos una vez a la izquierda, dos veces hacia delante y una vez hacia la derecha. Cambia el mosaico y no nos movemos. Cambia de nuevo y nos movemos. Cambia otra vez y nos movemos una vez hacia la derecha. Vuelve a cambiar y no nos movemos, pero en el próximo cambio desaparecerá la casilla en la que estamos y aparecerá una a la izquierda; con un poco de rapidez tendremos el tiempo suficiente para saltar a esta última antes de caernos. Después de esto, el mosaico cambia de nuevo y nos movemos una vez hacia la izquierda hasta que salgamos de la habitación.

Esteban García Redondo (Córdoba)

SPECTRUM

CYBERUN

Poke 3725,40 Inmunidad.

Poke 35732,0 Quitar fuel de las botellas y ácido.

Poke 37960,0 Marcador loco.

Poke 37764,0 Bichos con autodestrucción.

Antonio Requejo (Madrid)



SPECTRUM

BARBARIAN

El fornido cachas de Barbarian podrá vencer fácilmente a nuestro oponente del siguiente modo:

1. Acorralando en una esquina a base de rodar contra él.
2. Seguir rodando hasta impactar dos veces consecutivas contra nuestro oponente.
3. Pulsar disparo (propinándole una patada).
4. GOTO 1.

Para vencer al mago:

1. Nada más entrar en la pantalla dirigirse hacia la izquierda, con lo que estaremos fuera del alcance de sus rayos.
2. Esperar a que dispare un rayo alto y rodar hacia él, con lo que desaparecerá y habremos rescatado a nuestra novia.

Javier Lorenzo Prieto
(Orense)





COMMODORE

COMMANDO

Cuando llegues al final de la 3.ª fase te pones al lado de la puerta, es decir entre la puerta y el enemigo que dispara en el lado derecho. Cuando vengan enemigos empiezas a disparar y a tirar bombas pero todo esto tendrá que ser mirando hacia la pared. Antes de llegar al final, o sea a la casa, intenta coger el mayor número de bombas posibles y no malgastarlas.

Gabriel Mondejar Serrano
(Madrid)

MSX

CAMELOT WARRIORS

Después de coger la coca-cola debemos situarnos un poco más atrás, por donde están las plantas. Entonces, debemos saltar hacia delante y el guerrero quedará como «atascado» entre la pared, cerca del techo. Saltamos otra vez y apareceremos muy cerca del lago, evitándonos así tres o cuatro pantallas. Si no sale a la primera, intentadlo más veces.

Alberto Vandellos Heras
(Barcelona)



AMSTRAD

DON QUIJOTE

En el Don Quijote, de Dinamic, el primer objetivo es armarse caballero; para ello, seguid los siguientes pasos y consejos que os ayudarán a lograrlo. Empezad una nueva partida y: LEER LIBRO, COGER LIBRO, S, BAJAR, N, N, EXAMINAR BAÚL, PONER ARMADURA, S, ABRIR ALACENA, EXAMINAR ALACENA, COGER LLAVE, S, S, COGER PAN, EXAMINAR PARED, COGER ESPADA, N, E, ABRIR PUERTA CON LLAVE, E, LEER BANDO, E, E, EXAMINAR SUELO, CORTAR NÍSCALO CON ESPADA, COGER NÍSCALO, N, GOLPEAR ÁRBOL CON ESPADA, COGER MANZANA.

Estos primeros pasos os ayudarán a tener víveres de reserva (pan, níscalo, manzana).

Para llegar a la Posada (venta): desde la pantalla del bando: S, S, S, O, O.

Ya veis que dejo parte en la trastienda, para que vosotros lo vayáis averiguando.

Consejos:

1. No golpéis dos veces el manzano, trae fatales consecuencias.
2. Desde la pantalla del manzano, no sigáis los siguientes caminos si no queréis ahogaros:
   — N, O.
   — N, N, O, S.
3. En la pantalla del norte a la del manzano podréis encontrar, examinando el suelo, una amanita phalloides. No se os ocurra cogerla, pues es una seta mortal.

Con estas ayudas os será fácil armaros caballero.

Juan Manuel Vilaseca
(Barcelona)

SPECTRUM

FERNANDO MARTÍN

Poke 25301,n Donde n = n.º de personales que te eliminen.

Poke 25308,n Idem para F. Martín.

Poke 31675,201 Energía infinita para los dos.

José E. Barbero
(Madrid)



COMMODORE

ARMY MOVES

Pulsando la tecla Return y con el joystick hacia adelante, conseguimos parar el juego. Para volver al movimiento debemos dejar de pulsar la tecla y empujar al joystick hacia atrás.

José Manuel Unanue
(San Sebastián)



SPECTRUM

MAG MAX

Para llegar un poco más lejos en este magnífico juego podeís hacer lo siguiente:

Estás sobre la superficie del planeta (color verde). Si te encuentras en apuros en un momento dato, métete en un túnel y saldrás a un nivel subterráneo, en el cual aumentarán las dificultades (leer instrucciones). En este túnel no combatas ya que tus posibilidades serán muy bajas, así que vuelve de nuevo al túnel y saldrás a la superficie del planeta (color verde), y te llevarás una sorpresa: no hay enemigos.

Cuando llegues a la mitad de la 1.ª parte, saldrán una especie de caretas con forma de diablillos, pues bien, quédate quieto y dispara, será más fácil matarlas.

Carlos Sanz
(Madrid)

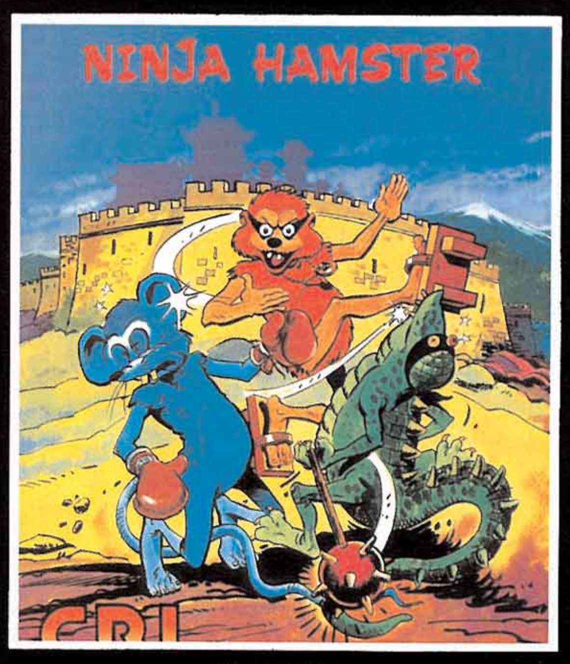




¡¡LLEGAN LOS REFUERZOS!!

Despues de abrir fuego...

¡¡LLEGAN LOS

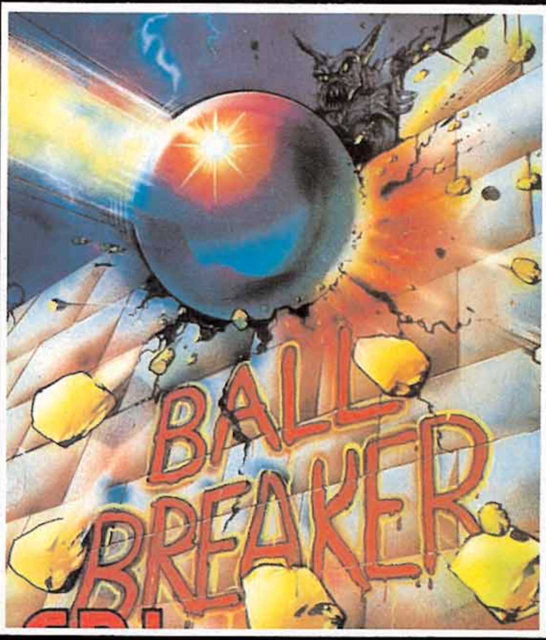


NINJA HAMSTER

¿No has visto al Ninja Master en acción?... Acaba de regresar de una visita a su maestro, el venerable Yong, y ha encontrado a sus peores enemigos, "las ratas siniestras" y "el lagarto de la muerte", aterrorizando a su pueblo.

Ahora tienes la oportunidad de vengarte.

Commodore, Spectrum, Amstrad.

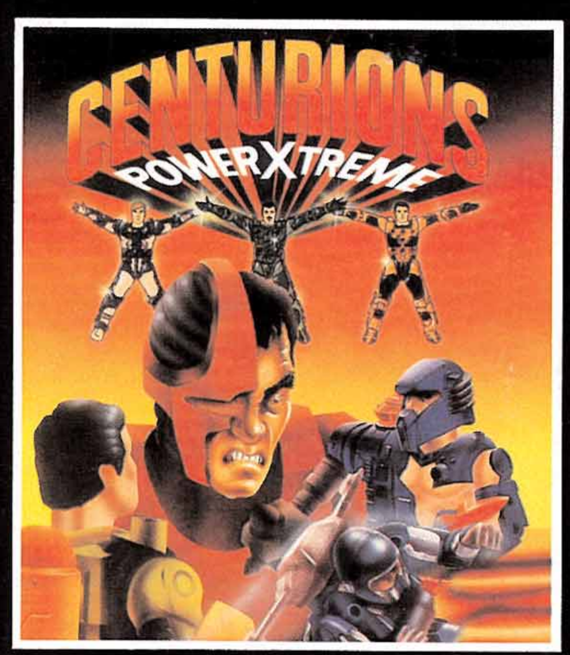


BALL BREAKER

Por primera vez un juego de rebote y destrucción en 3D. Más de 30 pantallas, ladrillos animados de función múltiple, atacantes con inteligencia artificial, diferentes velocidades, música y efectos especiales, y además...

¡Superdivertido e increíble!

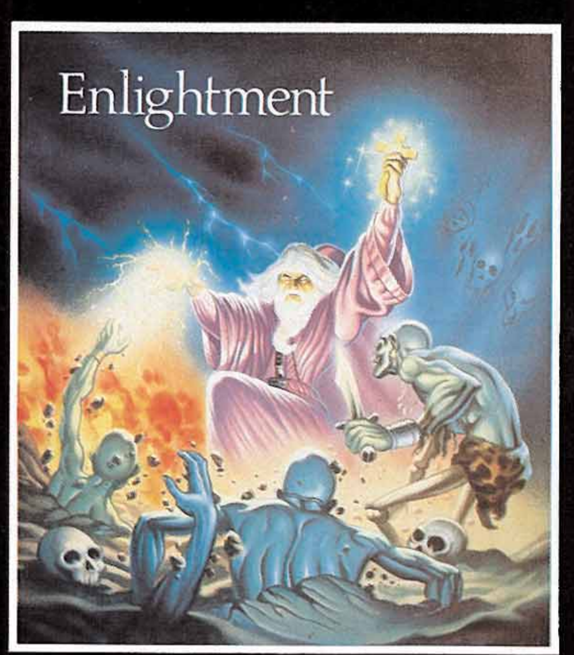
Spectrum.



CENTURIONS

Ace, Jakey y Max son los CENTURIONES. El doctor Terror intenta apoderarse del mundo, pero puedes impedirlo guiando a los Centuriones a través del espacio, el mar y el aire, para encontrar las seis partes de la llave original, antes de que sea tarde

Commodore, Spectrum.



ENLIGHTMENT

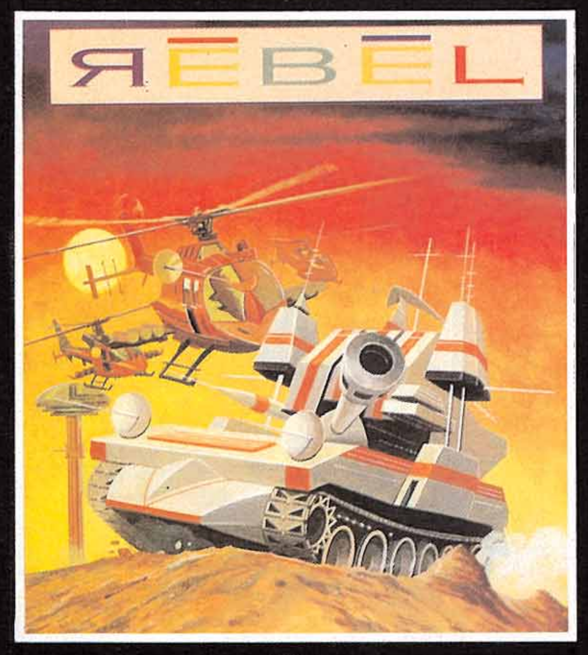
El druida vuelve a Belorn después de 103 años. Más niveles, nuevos hechizos y una gran cantidad de peligros y aventuras.

Premio "Screen Star Award" de Sinclair User y juego del mes en Computer Video Games.

Commodore, Spectrum, Amstrad.

REFUERZOS!!

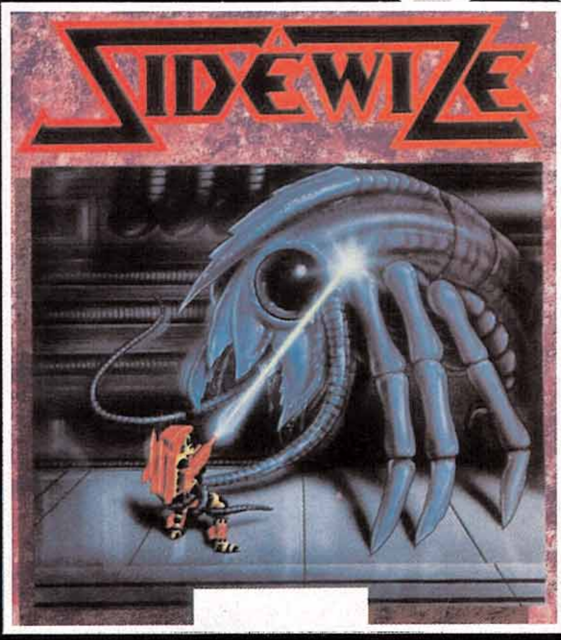




REBEL

Trata de escapar del supervigilado complejo agroindustrial. En este juego de acción total, las pantallas se desplazarán en las cuatro direcciones, dotándote de una gran movilidad y realismo.

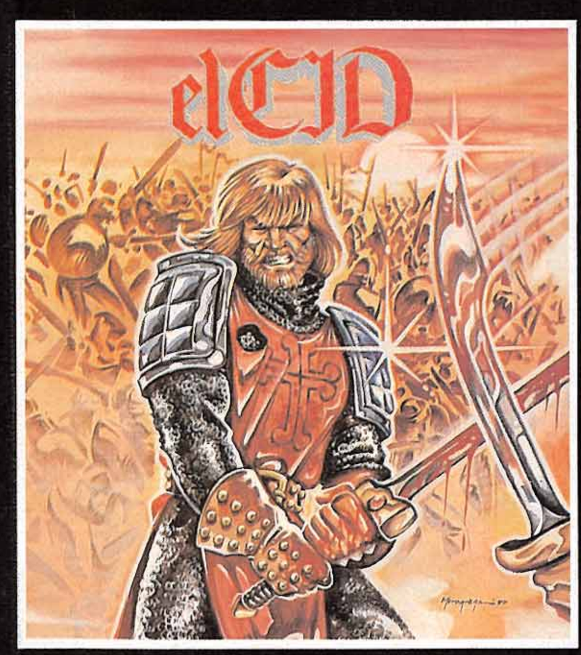
Commodore, Spectrum.



SIDEWIZE

SIDEWIZE, es el último disparo, sólo con tu arma, aniquilas sistemas enteros... un juego de arcade y acción. Elegido por "Sinclair User" como: "Your Sinclair Mega-Game", puntuado con 10.

Commodore, Spectrum.



EL CID

Acción sin tregua en la primera aventura gráfica con sistema de animación tridimensional, y además hecho en España.

Spectrum, Amstrad, MXS.



DRO SOFT, Francisco Remiro, 5 - 28028 MADRID

Teléf. 246 38 02



TRIAXOS
C-64, Spectrum, Amstrad
INFODROID
C-64, Spectrum, Amstrad
FALCON
C-64, Spectrum, Amstrad
EMPIRE
C-64, Spectrum, Amstrad
DRUID
C-64, Spectrum, Amstrad
CHALLENGE OF THE GOBOTS
C-64, Spectrum, Amstrad
HIVE
C-64, Spectrum, Amstrad
STARFOX
C-64, Spectrum, Amstrad
BRIDE OF FRANKENSTEIN
C-64, Spectrum, Amstrad
C-64, Spectrum, Amstrad
KINETIK
C-64, Spectrum, Amstrad
STOP BALL
Spectrum, Amstrad, MSX
DRO SOFT, Francisco Remiro, 5-7, 28028 Madrid, Telf. (91) 246 38 02

CARGADOR UNIVERSAL DE CÓDIGO MÁQUINA

Utilización. En la línea inferior de la pantalla, aparecerá un pequeño menú de opciones a cada una de las cuales se accede pulsando la tecla que corresponde con su inicial:

INPUT. Este comando sirve para introducir nuevas líneas de código fuente. Al pulsarlos, el programa nos solicita un número de línea. Obligatoriamente, hemos de comenzar por la línea 1 a no ser que ya hayamos introducido alguna otra previamente.

Tras indicar el número de línea, nos pedirá los datos correspondientes a la misma. Una vez tecleados, y suponiendo que no haya habido ningún error hasta el momento, hay que introducir el Control, que está situado en cada línea, pudiendo pasar, si lo deseamos, al menú principal pulsando simplemente **«ENTER»**.

TEST. Para listar por pantallas las líneas de datos que hayamos metido hasta el momento.

DUMP. Este comando vuelca el contenido de la variable A$ en memoria, a partir de la dirección que se especifique. Esta operación es obligatoria antes de hacer funcionar una rutina o programa en Código Máquina. En la mayoría de los casos, con la rutina se indicará también la dirección de memoria donde debe ser volcada y su longitud expresada en bytes.

Al intentar volcar el código fuente, puede ocurrir que nos aparezca el mensaje **«ESPACIO DE TRABAJO»**. Esto indica que estamos intentando volcar en una zona que el ordenador está usando para sus propios cálculos.

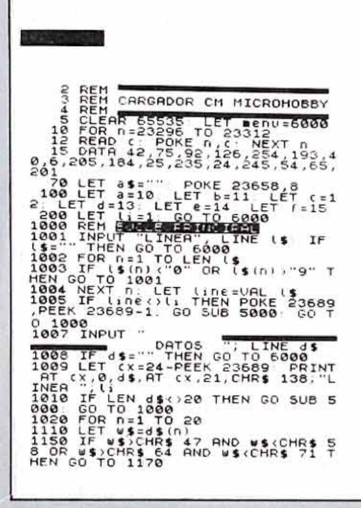
SAVE. Este comando nos permite salvar en cinta el código fuente o el código objeto para su posterior utilización. Al pulsar SAVE nos aparecerá un segundo menú de tres opciones: Salvar Código Fuente (F), Salvar Código Objeto (O), indicando dirección y número de bytes, o volver al Menú Principal (R).

LOAD. Cuando el número de datos a teclear sea grande, es normal tener que realizar el trabajo en varias veces. Para ello, puede salvarse en cinta la parte que tengamos *(Código Objeto)* y luego recuperar mediante la opción LOAD.

Una vez tecleado el programa cargador hay que hacer GOTO 9900, con lo que se grabará y verificará en cinta.

Si por cualquier razón, intencionada o no, se detuviese durante su utilización, es imprescindible teclear «GOTO menu», nunca RUN ni ningún tipo de CLEAR, ya que estos dos comandos destruyen las variables y con ellas el código fuente que hubiera almacenado hasta el momento.

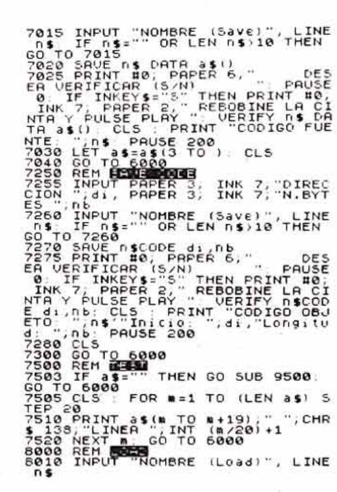
Las líneas que no aparezcan deben teclearse con 20 ceros como dato y 0 como control.



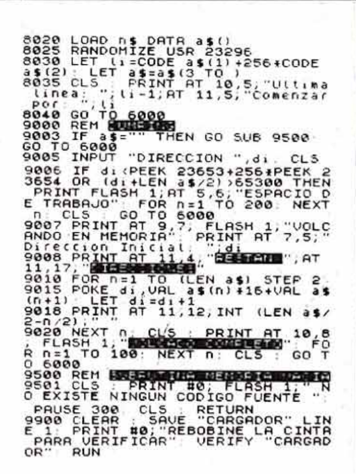
```
   2 REM
   3 REM CARGADOR CM MICROHOBBY
   4 REM
   5 CLEAR 65535: LET menu=6000
  10 FOR n=23296 TO 23312
  12 READ c: POKE n,c: NEXT n
  15 DATA 42,75,92,126,254,193,40,6,205,184,25,235,24,245,54,65,201
  70 LET a$="": POKE 23658,8
 100 LET a=10: LET b=11: LET c=12: LET d=13: LET e=14: LET f=15
 200 LET li=1: GO TO 6000
1000 REM BUCLE PRINCIPAL
1001 INPUT "LINEA", LINE l$: IF l$="" THEN GO TO 6000
1002 FOR n=1 TO LEN l$
1003 IF l$(n)<"0" OR l$(n)>"9" THEN GO TO 1001
1004 NEXT n: LET line=VAL l$
1005 IF line<>li THEN POKE 23689,PEEK 23689-1: GO SUB 5000: GO TO 1000
1007 INPUT "                DATOS   "; LINE d$
1008 IF d$="" THEN GO TO 6000
1009 LET cx=24-PEEK 23689: PRINT AT cx,0;d$;AT cx,21;CHR$ 138;"LINEA ";li
1010 IF LEN d$<>20 THEN GO SUB 5000: GO TO 1000
1020 FOR n=1 TO 20
1110 LET w$=d$(n)
1150 IF w$>CHR$ 47 AND w$<CHR$ 58 OR w$>CHR$ 64 AND w$<CHR$ 71 THEN GO TO 1170
```



```
1160 PRINT AT cx,n-1; FLASH 1; OVER 1;" ": GO SUB 5000: GO TO 1000
1200 NEXT n: LET ch=0
1210 FOR n=1 TO 20 STEP 2
1215 LET he=VAL d$(n)*16+VAL d$(n+1): LET ch=ch+he: NEXT n
1250 LET ct=0: INPUT "CONTROL ";ct
1260 IF ct<>ch THEN GO SUB 5000: GO TO 1000
1300 LET a$=a$+d$
2000 LET li=li+1: GO TO 1000
5000 BEEP .2,0: OUT 254,2: POKE 23689,PEEK 23689+1: RETURN
6000 REM MENU PRINCIPAL
6005 PRINT #0; INK 7; PAPER 1;"  INPUT LOAD SAVE DUMP TEST   "
6100 LET i$=INKEY$: IF i$="" THEN GO TO 6100
6200 IF i$="I" THEN GO TO 1000
6210 IF i$="S" THEN GO TO 7000
6220 IF i$="L" THEN GO TO 8000
6225 IF i$="T" THEN GO TO 7500
6230 IF i$="D" THEN GO TO 9000
6250 GO TO 6100
7000 REM SAVE
7001 PRINT #0; PAPER 3; INK 7;" FUENTE(F) OBJETO(O) RETURN(R) "
7002 PAUSE 0: IF INKEY$<>"F" AND INKEY$<>"O" AND INKEY$<>"R" THEN GO TO 7002
7003 IF INKEY$="O" THEN GO TO 7250
7004 IF INKEY$="R" THEN CLS : GO TO 6000
7005 REM SAVE DATA
7006 IF a$="" THEN GO SUB 9500: GO TO 6000
7008 RANDOMIZE li
7010 LET a$=CHR$ PEEK 23670+CHR$ PEEK 23671+a$
```



```
7015 INPUT "NOMBRE (Save)", LINE n$: IF n$="" OR LEN n$>10 THEN GO TO 7015
7020 SAVE n$ DATA a$()
7025 PRINT #0; PAPER 6;"      DESEA VERIFICAR (S/N)       ": PAUSE 0: IF INKEY$="S" THEN PRINT #0; INK 7; PAPER 2;" REBOBINE LA CINTA Y PULSE PLAY ": VERIFY n$ DATA a$(): CLS : PRINT "CODIGO FUENTE: ";n$: PAUSE 200
7030 LET a$=a$(3 TO ): CLS
7040 GO TO 6000
7250 REM SAVE CODE
7255 INPUT PAPER 3; INK 7;"DIRECCION ";di, PAPER 3; INK 7;"N.BYTES ";nb
7260 INPUT "NOMBRE (Save)", LINE n$: IF n$="" OR LEN n$>10 THEN GO TO 7260
7270 SAVE n$CODE di,nb
7275 PRINT #0; PAPER 6;"      DESEA VERIFICAR (S/N)       ": PAUSE 0: IF INKEY$="S" THEN PRINT #0; INK 7; PAPER 2;" REBOBINE LA CINTA Y PULSE PLAY ": VERIFY n$CODE di,nb: CLS : PRINT "CODIGO OBJETO: ";n$'"Inicio: ";di,"Longitud: ";nb: PAUSE 200
7280 CLS
7300 GO TO 6000
7500 REM TEST
7503 IF a$="" THEN GO SUB 9500: GO TO 6000
7505 CLS : FOR m=1 TO (LEN a$) STEP 20
7510 PRINT a$(m TO m+19);" ";CHR$ 138;"LINEA ";INT (m/20)+1
7520 NEXT m: GO TO 6000
8000 REM LOAD
8010 INPUT "NOMBRE (Load)", LINE n$
```



```
8020 LOAD n$ DATA a$()
8025 RANDOMIZE USR 23296
8030 LET li=CODE a$(1)+256*CODE a$(2): LET a$=a$(3 TO )
8035 CLS : PRINT AT 10,5;"Ultima linea: ";li-1;AT 11,5;"Comenzar por: ";li
8040 GO TO 6000
9000 REM [illegible]
9003 IF a$="" THEN GO SUB 9500: GO TO 6000
9005 INPUT "DIRECCION ",di: CLS
9006 IF di<PEEK 23653+256*PEEK 23654 OR (di+LEN a$/2)>65300 THEN PRINT FLASH 1;AT 5,6;"ESPACIO DE TRABAJO": FOR n=1 TO 200: NEXT n: CLS : GO TO 6000
9007 PRINT AT 9,7; FLASH 1;"VOLCANDO EN MEMORIA": PRINT AT 7,5;"Direccion Inicial: ";di
9008 PRINT AT 11,4;"RESTAN ";AT 11,17;"[illegible]"
9010 FOR n=1 TO (LEN a$) STEP 2
9015 POKE di,VAL a$(n)*16+VAL a$(n+1): LET di=di+1
9018 PRINT AT 11,12;INT (LEN a$/2-n/2);"  "
9020 NEXT n: CLS : PRINT AT 10,8; FLASH 1;"VOLCADO COMPLETO": FOR n=1 TO 100: NEXT n: CLS : GO TO 6000
9500 REM SUBRUTINA MEMORIA VACIA
9501 CLS : PRINT #0; FLASH 1;" NO EXISTE NINGUN CODIGO FUENTE ": PAUSE 300: CLS : RETURN
9900 CLEAR : SAVE "CARGADOR" LINE 1: PRINT #0;"REBOBINE LA CINTA PARA VERIFICAR": VERIFY "CARGADOR": RUN
```


COMPUTERS SERVICE

Menéndez Pelayo, 16 - Tel.: 257 12 41

08012 BARCELONA

TRANSFORME UD. MISMO SU ZX SPECTRUM A ZX SPECTRUM PLUS POR 8.500 PTAS.

ADQUIERA SU ORDENADOR DONDE QUIERA

Nuestro servicio de asistencia técnica, experto en computers, garantiza la puesta en marcha de cualquier aparato estropeado.

Nosotros lo reparamos y GARANTIZAMOS la reparación durante un mes.

SINCLAIR (SPECTRUM)

AMSTRAD

COMMODORE

NUEVO
A LOS SERVICIOS DE REPARACION

tenemos a su disposición todas las piezas y recambios

ULA
C-PU
PCF 1306 P
Transist ZTX
LM 1889
MEMBRANAS, etc.

para los siguientes aparatos:

SINCLAIR
ZX SPECTRUM
SPECTRUM PLUS



ENVIAMOS CONTRA REEMBOLSO

Esta sección está dedicada especialmente a todos los entusiastas de los pokes raros. Con ellos podremos conseguir sorprendentes efectos que darán una nueva dimensión a esos programas que ya teníamos un poco olvidados.

Profanation — SPECTRUM

POKE 41587,201	El personaje se mueve a cámara lenta.
POKE 45318,201	Podemos andar por el aire.
POKE 44805,201	Atravesar las paredes.
POKE 44586,201	Al andar hacia atrás lo hacemos dando volteretas.
POKE 44787,201	Salto mucho más rápido.

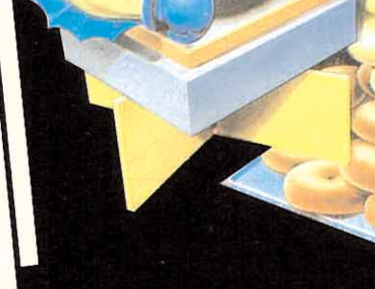
MICROMANÍA



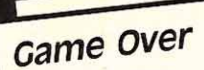
Head Over Heels — SPECTRUM

POKE 43338,0 POKE 43346,0	El protagonista dispara de forma curiosa y además con la cabeza.

MICROMANIA



Game Over — SPECTRUM



POKE 32862,n	N = Cambia el color del personaje en la segunda parte del juego.



Diego Amor (Barcelona)

El código para cargar la segunda parte es 27351, pero se puede hacer también este Randomize Usr: 49800 o crear una cabecera de código cuyo inicio es 31072 y longitud 34228, poniendo el Ramtop en 23999 y siendo la dirección de ejecución la misma para ambas partes, 52500. Para retornar al Basic tan sólo hay que hacer un JP 63261.

Army Moves I — SPECTRUM

POKE 58367,201	No salen puentes rotos, camino llano. Pero no se puede completar la fase.
POKE 56775,201	No hay explosiones.
POKE 61965,201	Drástica reducción de agujeros y fuel infinito (interminable).
POKE 53257,201	Escenario sin scroll.
POKE 57286,201	Coche invisible.

RANDOMIZE:

49660	Efecto musical.
50906	Música.
62152	Saca la pantalla de juego.
55834	Imp. los puntos.
61866	Imp. Army Moves y el marco.
55582	Saca el rótulo Dinamic.

Fco. Javier Vinuesa Pérez (Valencia).

Pokerarezas

Gunstar — SPECTRUM

- POKE 44436,201 — Todo más rápido.
- POKE 48212,201 — Inmune a todo menos al tiempo.
- POKE 46677,201 — Elimina salida de nave nodriza.
- POKE 45735,201 — Elimina fase de los detalles del piloto.

- POKE 61000,255
- POKE 61001,255
- POKE 61002,207
- POKE 61003,1

Permite retornar al Basic al imprimir la tabla de récords. (El programa se ejecuta con Randomize Usr 44000).

RANDOMIZES:

- 45046 Saca el marcador de la derecha.
- 44778 Imprime las estrellas.
- 45984 Imprime la escafandra y la nave.
- 45777 Rutina de los detalles.

Javier Vinuesa Pérez (Valencia)

Para ver bien el efecto de algunas rutinas es recomendable meterlo en una línea Basic, como ésta:
10 RANDOMIZE USR 44778:GOTO 10
O ésta:
5 RANDOMIZE USR 44526
10 RANDOMIZE USR 45236: RANDOMIZE USR 44778:GOTO 10
Asimismo, pokeando los Randomizes se elimina lo que realiza.

Sky Howard — MSX

- POKE 34982,125 — Acelera el scroll de pantalla y sólo salen las naves grandes.



Iván Serra de Castro (Jaca/Huesca).

Thing Bounces Back — SPECTRUM

- POKE 38178,251
- POKE 38179,118
- POKE 38180,118
- POKE 38181

Juego más lento.



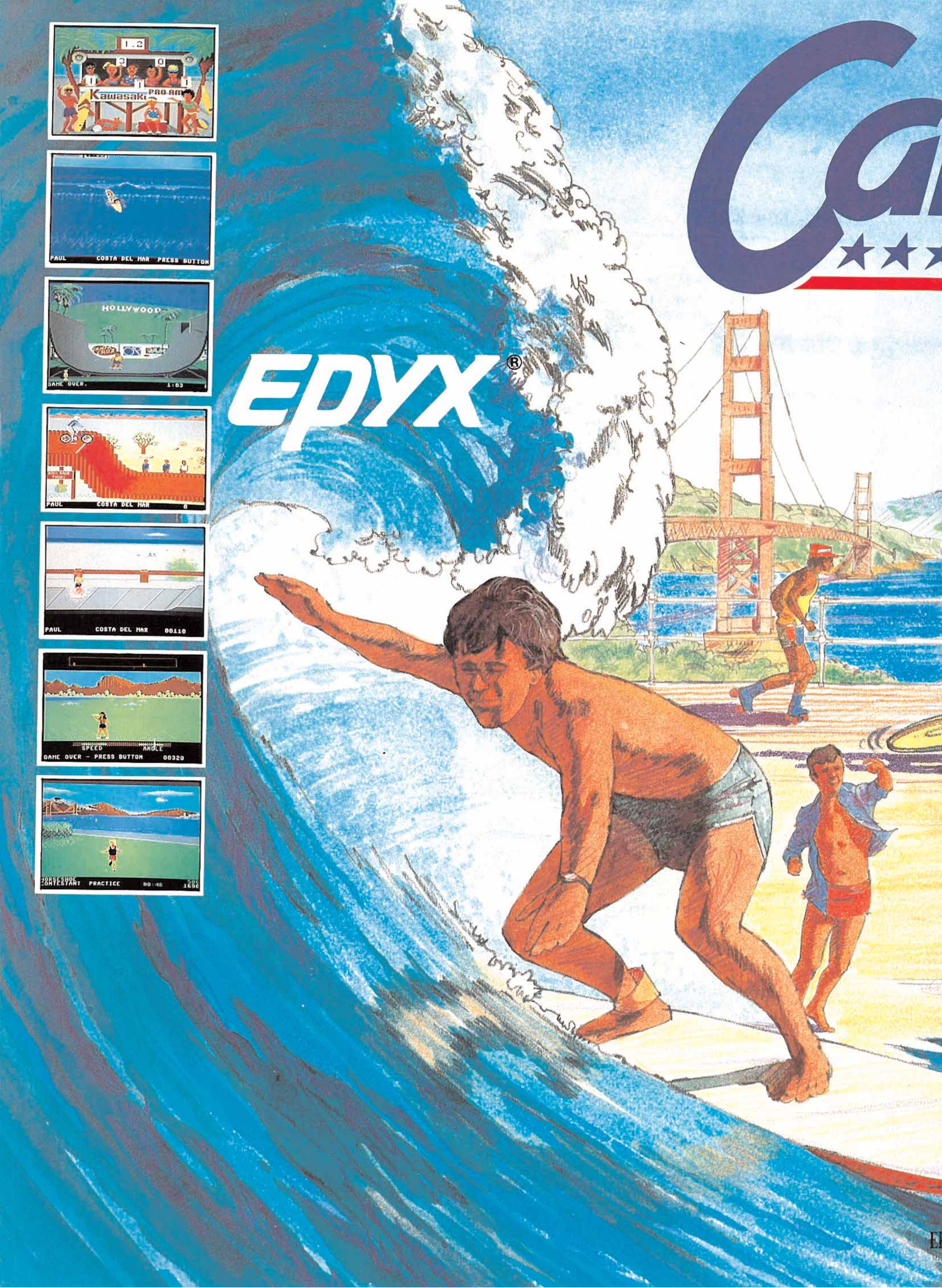
Iñaki López Roda (Lejona/Vizcaya)

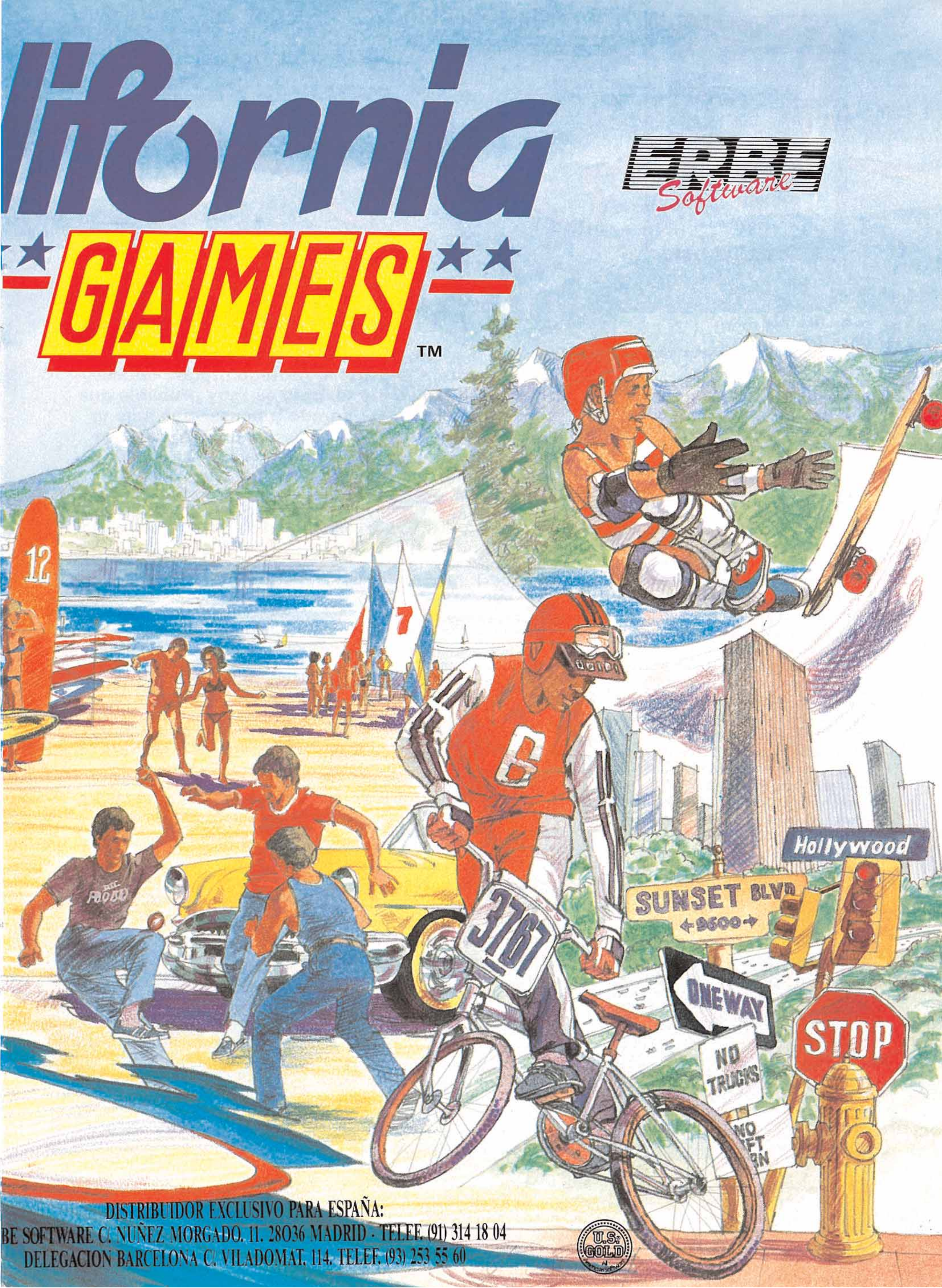
Airwolf — SPECTRUM

- POKE 35581,201 — En la pantalla del científico no aparece el platillo volante.
- POKE 36000,201 — Airwolf invisible. Atraviesa todo si no se para.

Fco. Javier Vinuesa Pérez (Valencia)

Si queréis que vuestros pokes curiosos ocupen un lugar en este «original» archivo no tenéis más que enviárnoslos a MICROMANÍA, Carretera de Irún, km 12,400. 28049 Madrid; indicando en el sobre referencia: Pokerarezas o si lo preferís poniéndoos en contacto con nosotros a través del teléfono (91) 734 70 12.


EPYX®
Kawasaki
PRO AM
PAUL COSTA DEL MAR PRESS BUTTON
HOLLYWOOD
PAUL COSTA DEL MAR
PAUL COSTA DEL MAR 00110
SPEED ANGLE
GAME OVER - PRESS BUTTON 00320
CONTESTANT PRACTICE


lifornia
GAMES
TM
ERBE
Software
12
7
6
3767
Hollywood
SUNSET BLVD
9600
ONEWAY
NO TRUCKS
STOP
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:
BE SOFTWARE C/. NUÑEZ MORGADO, 11. 28036 MADRID · TELEF. (91) 314 18 04
DELEGACION BARCELONA C/. VILADOMAT, 114. TELEF. (93) 253 55 60
U.S. GOLD



Steve Turner

Nombre: Steve Turner.
Edad: 30 años.
Programas: 3D Space Wars, Dragontorc, Avalon, Astro Clone, Quazatron, Ranarama.
Historial: En 1983, Steve Turner, pasa a formar parte del equipo de Hewson con su juego 3D Space Wars. En 1985 forma, junto con Andrew Braybrook, su propia compañía, con el nombre de Graftgold, pero Hewson continúa distribuyendo sus programas. En 1987 Steve y su equipo abandonan Hewson, ocupándose de la distribución de sus productos actualmente el sello British Telecom.

Todos hemos pasado en más de una ocasión muchas horas frente a la pantalla protagonizando batallas o resolviendo aventuras, pero es muy probable que nunca nos hayamos parado a pensar que bajo la diversión que puede ofrecernos un programa se esconden muchas horas de trabajo. En esta nueva sección hemos decidido rescatar a los olvidados del software, a los programadores.

—¿Cómo y cuándo aprendiste a programar?

—Empecé a programar hace 17 años en el colegio, donde teníamos un ordenador muy grande, más o menos del tamaño de una mesa de oficina, pero ahora ya no recuerdo su nombre. Éste era el único ordenador del colegio, por eso debíamos aguardar nuestro turno para usarlo. Me fascinaba todo lo referente a los ordenadores, por eso empecé a construir modelos electrónicos de ordenadores con piezas que iba encontrando. Cuando terminé el colegio comencé a trabajar como programador. Primero aprendí Algol 60, después Fortran 40 y, finalmente, Cobol y Assembler. Compré uno de los primeros ZX80 que se fabricaron y no podía creer lo que veía: un ordenador tan pequeño y a la vez tan versátil.

Pronto aprendí a programar en Basic y poco después en Código Máquina. Apareció el Spectrum y mi sorpresa fue mayúscula cuando vi un ordenador con 48 K de RAM y gráficos en color. Estoy seguro de que si una máquina así hubiera existido cuando yo era un niño habría pasado mucho tiempo jugando con ella. De hecho, incluso ahora, paso la mayoría de mis horas laborales frente al teclado de algún ordenador.

—¿Consideras la programación como un hobby o como un trabajo?

—Hacer programas es para mí tanto un hobby como un trabajo. Soy una de esas personas privilegiadas cuyo hobby se ha desarrollado y convertido en un trabajo con el que ganarse la vida.

—¿Qué pasos sigues para programar un juego? ¿Comienzas con una idea, un plan de juego, o quizá los graficos ocupan el primer lugar?

—Cuando me planteo hacer un programa pienso en una mejora técnica. Siempre intento extender la capacidad de la máquina más allá de lo que se ha hecho previamente. Con esta innovación en mis manos comienzo a escribir el argumento del juego. Estoy muy influenciado por escritores y autores de ciencia ficción como Tolkien. De allí provienen los escenarios para mis juegos. Siempre me gusta incluir algo espacial o mágico en ellos.

—¿Cuál de tus programas ha alcanzado más éxito?

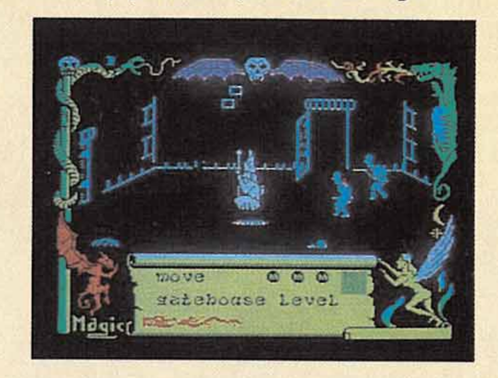
—«Avalon», para el Spectrum, ha sido hasta ahora el que ha tenido mejor aceptación.

—¿En qué ordenador programas?

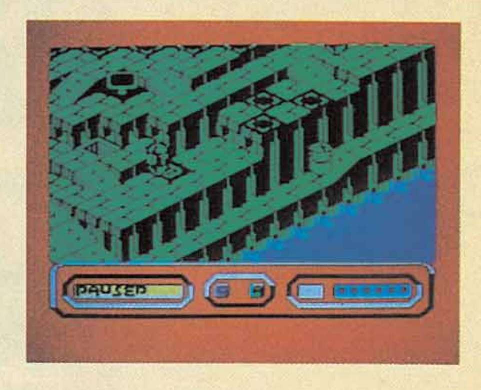
—Uso un OPUS PC 2 (compatible con IBM) para trabajar, después traspaso el código al Spectrum con ayuda de un interface paralelo. Hasta el momento sólo he programado juegos para ordenadores de 8 bit, pero no tengo la menor duda de que el futuro de la industria está en los ordenadores de 16 bit. Sólo necesitas darte un paseo por el PCW Show para comprobar cómo todas las grandes casas de software se preparan para este mercado.

—¿Trabajas en un equipo o tú solo?

—Solía trabajar solo, pero últimamente he estado trabajando con Andrew Braybrook y con dos de los mejores programadores de

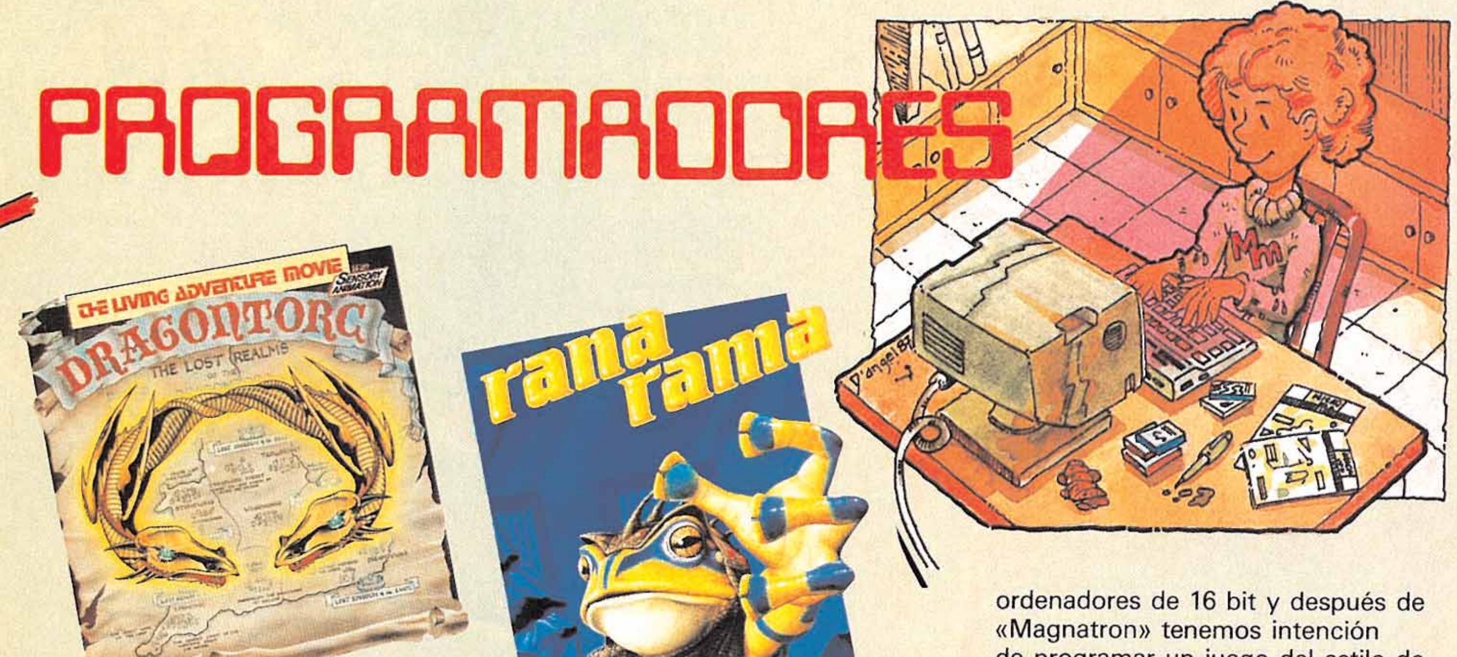


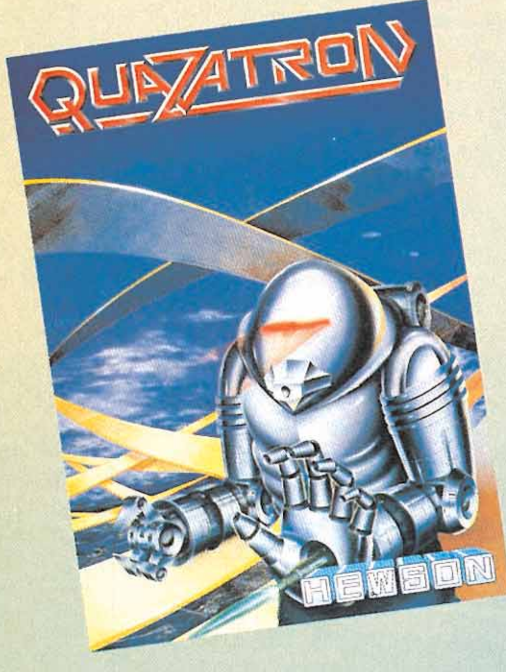
Avalon marcó un hito en la historia de las videoaventuras.



Quazatron: un sensacional arcade de habilidad.

PROGRAMADORES





Hewson. Los cuatro nos hemos separado de Hewson y, en adelante, trabajaremos con British Telecom (Firebird y Rainbird) para publicar lo que produzcamos.

—¿Puede alguien hacerse rico programando?

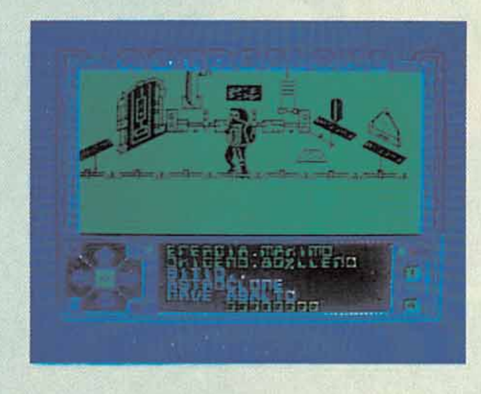
—Hoy día es muy difícil hacer fortuna programando juegos para ordenadores, hay demasiada competencia. Para hacerse rico es necesario producir juegos originales de alta calidad, con consistencia. Se debe tener cierta disciplina y trabajar ocho horas diarias. Incluso trabajando con un régimen así, se puede tardar —como me pasa a mí— hasta seis meses para completar un proyecto y, de esta forma, no hay quien se haga rico.

—¿Cómo surgió la idea de hacer «Ranarama»?

—La idea surgió cuando estaba jugando con el «Quazatron». Por casualidad la pantalla se me quedó en blanco y, de repente, pensé que sería una gran idea tener un carácter que abriera la pantalla al moverse.

—Tras el éxito de «Ranarama», ¿piensas dedicarte a los programas arcade y abandonar las videoaventuras? ¿Cuáles son tus proyectos inmediatos?

—Estoy preparando un juego arcade más, «Magnatron», para Spectrum, que es la continuación de «Quazatron» y que tendrá como protagonista al robot KLP2. Sin embargo, quiero dedicarme a los ordenadores de 16 bit y después de «Magnatron» tenemos intención de programar un juego del estilo de «Avalon» para Atari ST y Amiga. He exprimido tanto el Spectrum con los juegos, que ahora tengo más interés en los ordenadores de 16 bit.



Un escenario galáctico para un gran juego como Astroclone.

—¿Por dónde crees que se dirigirá el mercado de software? ¿Qué tipo de programas canalizarán éste en el futuro?

—Sin lugar a dudas se dirige hacia los ordenadores de 16 bit, lo que en el Reino Unido significa el Atari ST y el Amiga. En un futuro inmediato creo que veremos programas que originariamente fueron escritos para las máquinas de 8 bit y que han sido mejorados y adaptados para un nuevo mercado.

—¿De qué programa te hubiera gustado ser autor?

—«Uridium» (Spectrum) y «Uridium» (Commodore 64), aunque me satisface el hecho de que lo programaran compañeros míos.

—¿Qué aspecto es el más importante de un juego, los gráficos, el movimiento, el sonido, etc.?

—Los gráficos y el «gameplay», es decir, su adicción.

—¿Conoces el software español? ¿Qué opinas de él?

—La verdad es que no estoy muy informado al respecto.

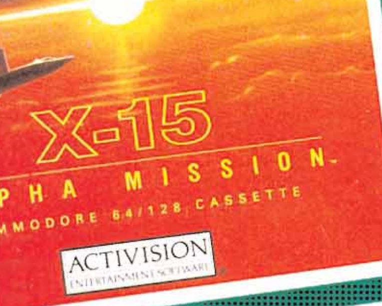
—¿Puedes dar algún consejo a los programadores que están empezando?

—Primero, que compren un ensamblador decente, luego que intenten equiparar la calidad de sus programas con los productos actuales y, después, que negocien con varias casas de software para conseguir el mejor acuerdo posible. Sé de varios programadores de los que han abusado las compañías de software en sus comienzos.



AL MANDO DE TU X-15 TOTALMENTE SUPEREQUIPADO TIENES QUE DESTRUIR UNA ESTACION ESPACIAL QUE TIENE COMO REHEN NADA MENOS QUE A AMERICA. SEIS NIVELES DE JUEGO SERAN TU MAYOR RETO.

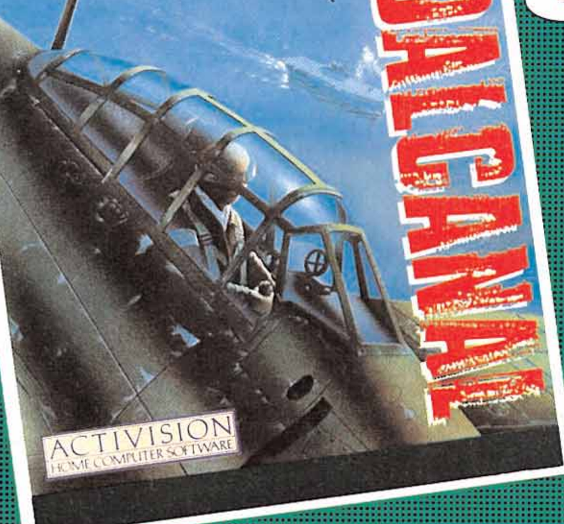
C

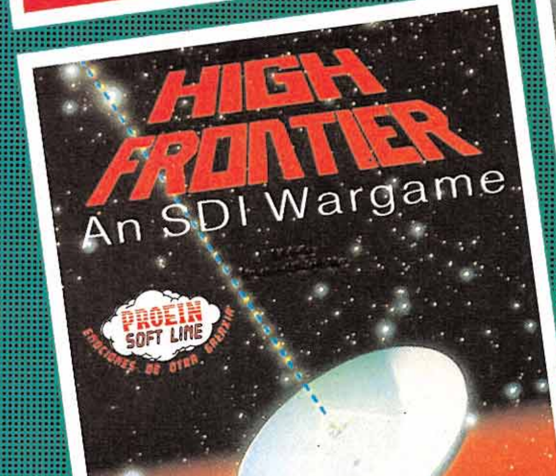


¡NO LOS DEJES VENCER!

BASADO EN LA CELEBRE BATALLA, DESARROLLADA EN ESTA ISLA A FINALES DE 1942. VIVE ESTE GRAN JUEGO CON LAS FUERZAS JAPONESAS O AMERICANAS Y DEMUESTRA TUS HABILIDADES PARA NO SALIR DERROTADO. HAZTE CON EL CONTROL DE LA ISLA.

CSA





CSA

4.000 CABEZAS NUCLEARES SOVIETICAS ESTAN APUNTANDO A NORTEAMERICA. LA UNICA ESPERANZA EN UN CONFLICTO NUCLEAR SERIA HIGH FRONTIER. ¿ES UNA AMENAZA O UNA PROVOCACION? ACTUA COMO UN GRAN ESTRATEGA. TU ERES EL LIDER.

Disponibles con:
COMMODORE C
SPECTRUM S
AMSTRAD (cass./disco) A

EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES
Distribuido en Cataluña por: DISCOVERY INFORMATIC. C/. Arco Iris, 75 - BARCELONA - Tels. 256 49 08/09
Distribuido en Canarias por: ELECMO INFORMATICA, S.A. C/. San Bernardo, 8 - LAS PALMAS - Tel. 36 38 22



Velázquez, 10 - 28001 Madrid - Tels. (91) 276 22 08/09

BUENAS NOTICIAS

LOS JUEGOS EN DISCO PARA AMSTRAD CUESTAN LA MITAD

ERBE SOFTWARE TE OFRECE LAS ULTIMAS NOVEDADES EN DISCO PARA AMSTRAD DE DOS EN DOS Y AL PRECIO DE UNO

2.250 PTS.
I.V.A. INCLUIDO

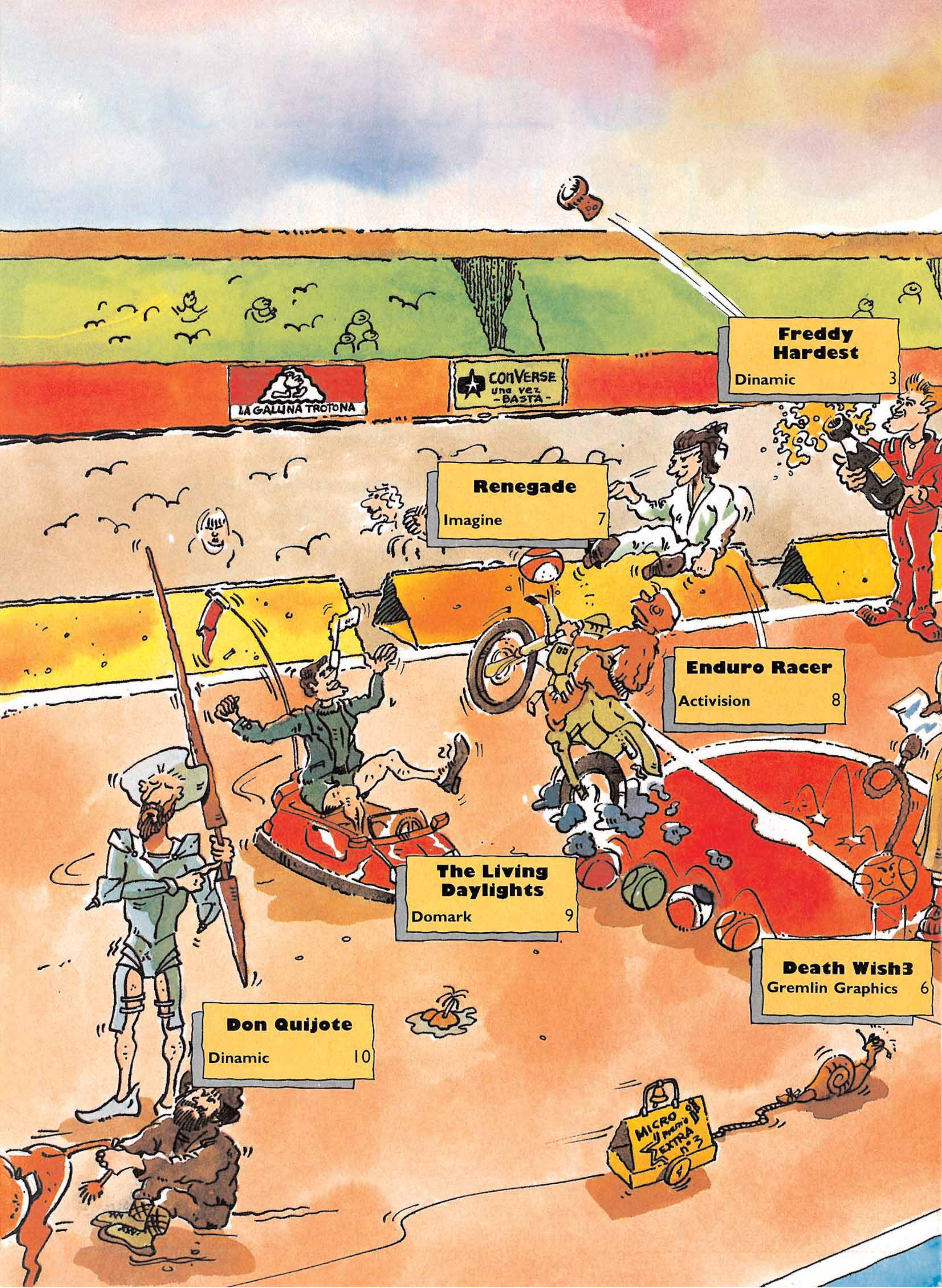
PRIMER LANZAMIENTO

COMPRALOS A PARES

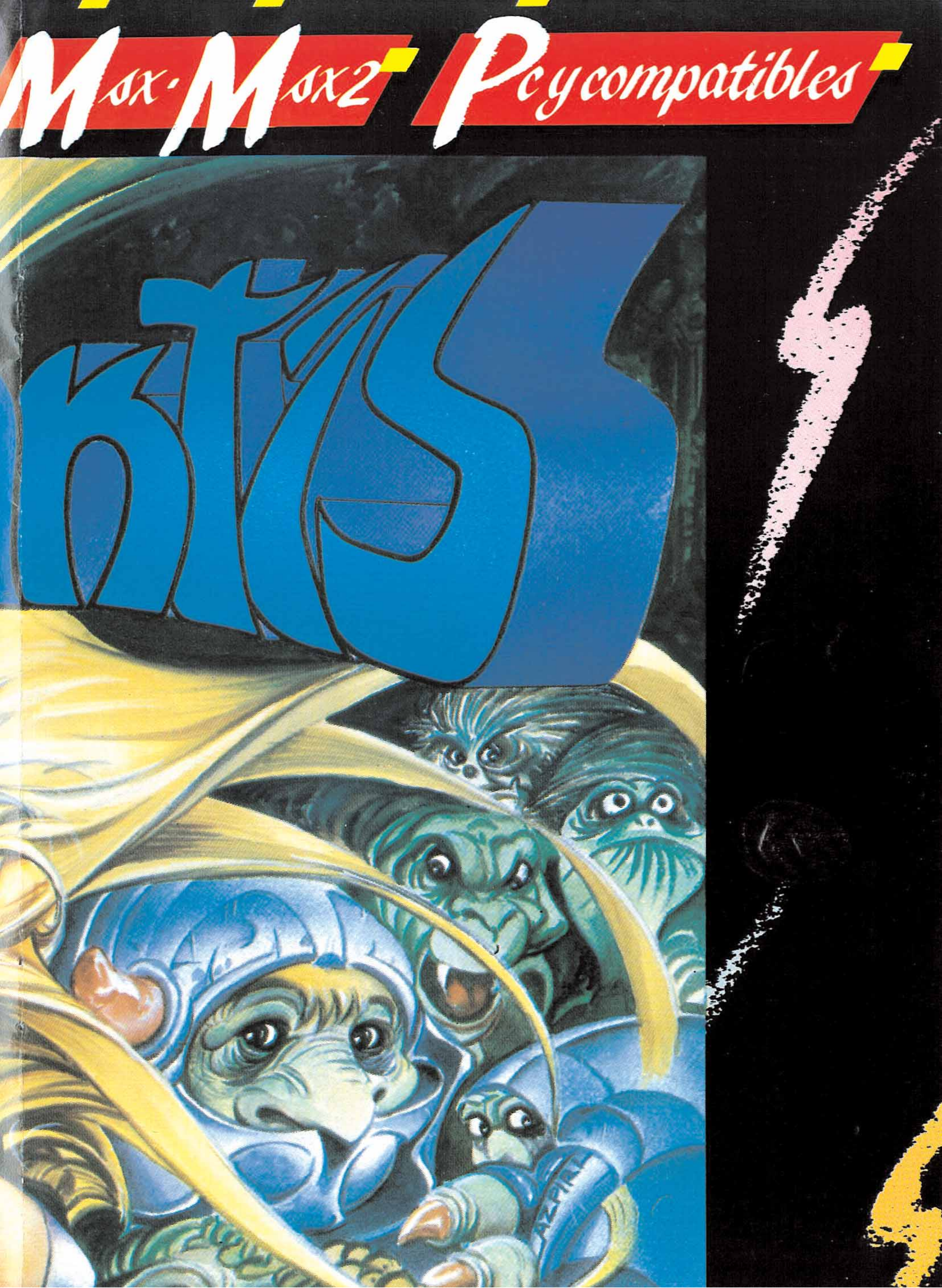


DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:
ERBE SOFTWARE. C/. NUÑEZ MORGADO, 11 28036 MADRID. TELEF. (91) 314 18 04
DELEGACION BARCELONA. C/. VILADOMAT, 114 TELEF. (93) 253 55 60.

SI NO LO ENCUENTRAS EN TU TIENDA HABITUAL, PIDELO AL CLUB ERBE, NUÑEZ MORGADO, 11. 28036 MADRID. TELEF. (91) 314 18 04.



Freddy Hardest
Dinamic 3
LA GALLINA TROTONA
CONVERSE una vez -BASTA-
Renegade
Imagine 7
Enduro Racer
Activision 8
The Living Daylights
Domark 9
Death Wish3
Gremlin Graphics 6
Don Quijote
Dinamic 10
MICRO EXTRA nº 3


Msx · Msx2
Pc y compatibles

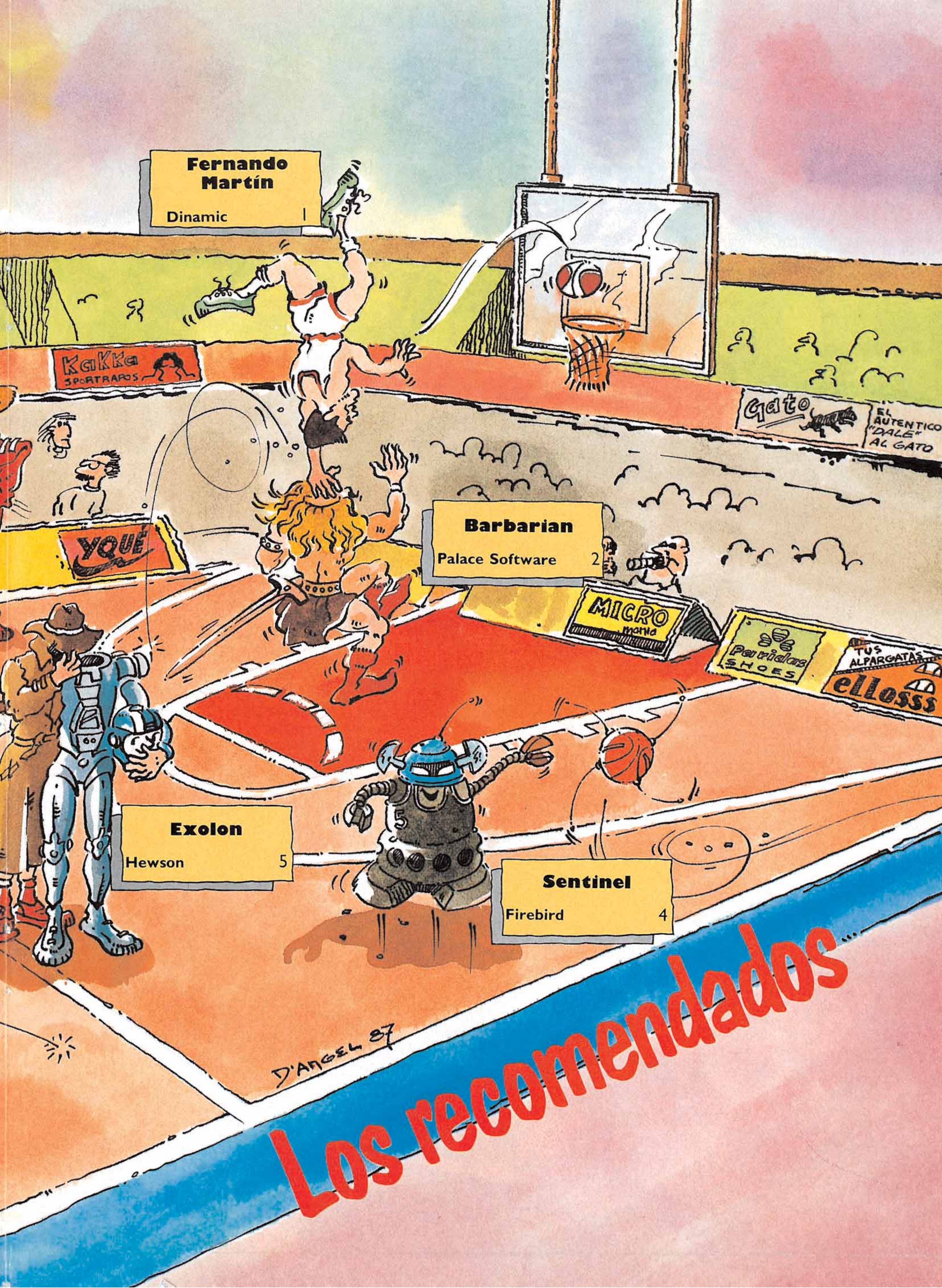

875
UN ARCADE INCREIBLE.
UNA VIDEO-AVENTURA AL



DINAMIC
DINAMIC SOFTWARE. PZA. DE ESPAÑA, 18. TORRE DE MADRID, 29-1. 28008 MADRID. TELEX: 44124 DSOFT-E
TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: (91) 314 · 18 · 04.
PEDIDOS CONTRA REEMBOLSO: (91) 248 · 78 · 87.
100%.

Spectrum
Amstrad CPC

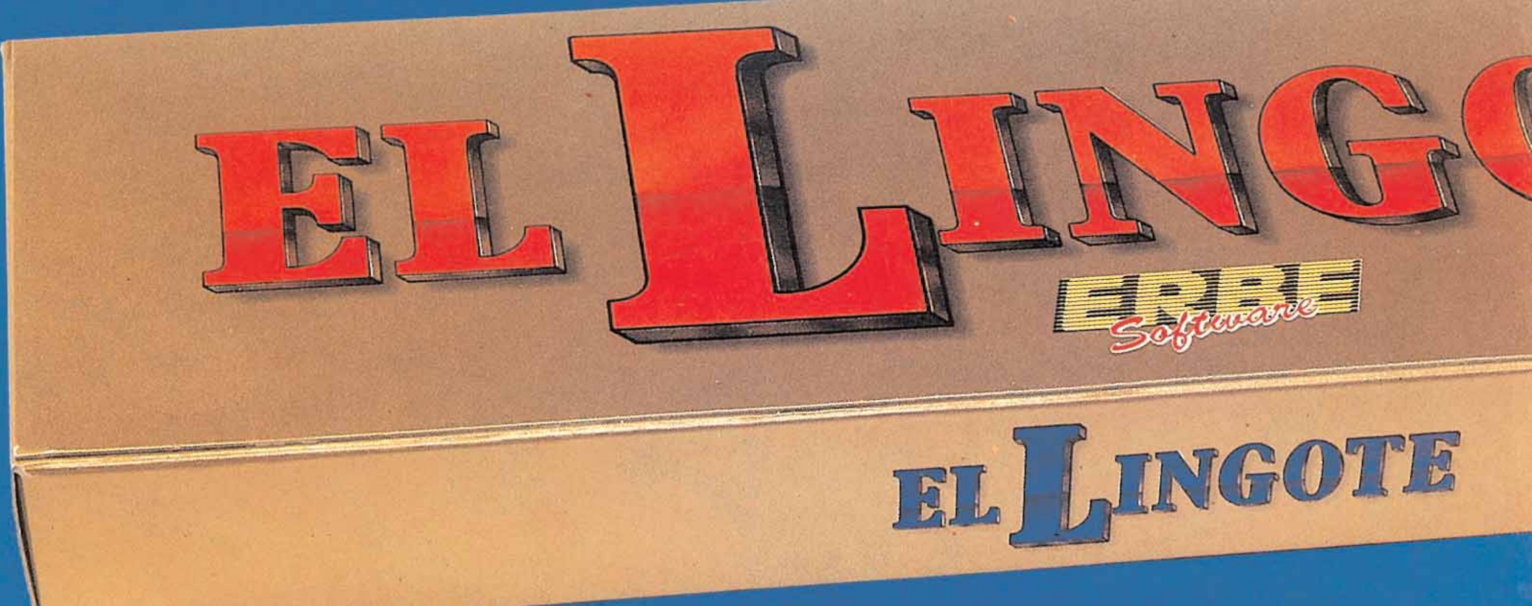
Pha


Fernando Martín
Dinamic 1
Barbarian
Palace Software 2
Exolon
Hewson 5
Sentinel
Firebird 4
Kakka SPORTRAPOS
Gato
EL AUTENTICO "DALE" AL GATO
YQUÉ
MICRO mania
Perridas SHOES
TUS ALPARGATAS
ellosss
D'ANGEL 87
Los recomendados...

THE GREAT ESCAPE
ocean
ERBE Software

INFILTRATOR
EL JUEGO QUE CONMOCIONO AMERICA
ERBE

EL MEJOR JUEGO DE LAS MAQUINAS
namco
ERBE
XEVIOUS
The classic Atari Coin-op



DONKEY KONG
ocean
ERBE Software

ARKANOID
TAITO COIN-OP
the name of the game
ERBE Software

BREAKTHRU
THE ARCADE GAME
U.S. GOLD
ERBE



10 JUEGOS DE ORO PARA TU ORDENADOR

¡¡UNA OPORTUNIDAD UNICA!!

¡¡UN REGALO EXTRAORDINARIO!!

JUNTOS, UNO POR UNO EN UN PACK DE SUPERLUJO Y EN SU PRESENTACION ORIGINAL, LOS DIEZ EXITOS DEL AÑO EN EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS. AHORA PUEDES TENER LOS TITULOS MAS ATRACTIVOS QUE HAN APARECIDO EN 1987 POR SOLO...

3.500 ptas.

EDICION LIMITADA

¡¡PIDELO ANTES DE QUE SE AGOTE!!

EL LINGOTE SPECTRUM/COMMODORE/AMSTRAD		EL LINGOTE MSX	
INFILTRATOR	GREAT ESCAPE	GAUNTLET	COLT 36
GAUNTLET	ARKANOID	WINTER GAMES	SPIRITS
BREAKTHRU	DONKEY KONG	DONKEY KONG	SURVIVOR
XEVIOUS	SHORT CIRCUIT	ARKANOID	UCHI MATA
WINTER GAMES	BATMAN	HEAD OVER HEELS	BATMAN

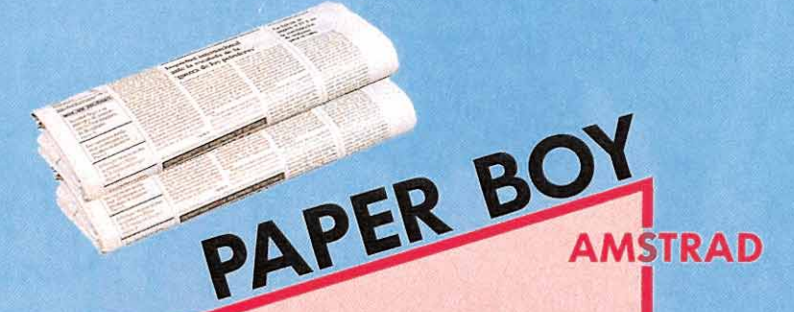
ERBE SOFTWARE. C/. NUÑEZ MORGADO, 11 28036 MADRID. TELEF. (91) 314 18 04
DELEGACION BARCELONA. C/. VILADOMAT, 114 TELEF. (93) 253 55 60.





VALORACIÓN

Adicción:	8
Gráficos:	8
Originalidad:	8



PAPER BOY

AMSTRAD

```
Pokes PAPERBOY by A.C.R.

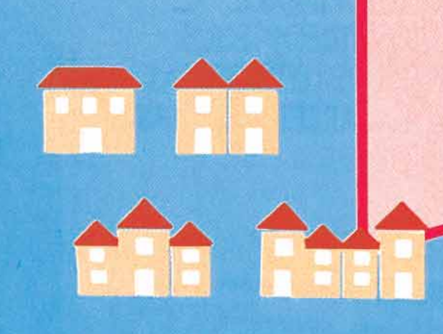
Vidas : POKE &09AC,&B7
Periodicos POKE &1907,&B7
Dia : POKE &078F,dia
```

Algunos enemigos como el niño y el hombre, podemos destruirlos y conseguir una puntuación mayor si los atizamos con un periódico en la cabeza. El coche que cruza la pantalla en diagonal se esquiva aumentando la velocidad al llegar a su altura.

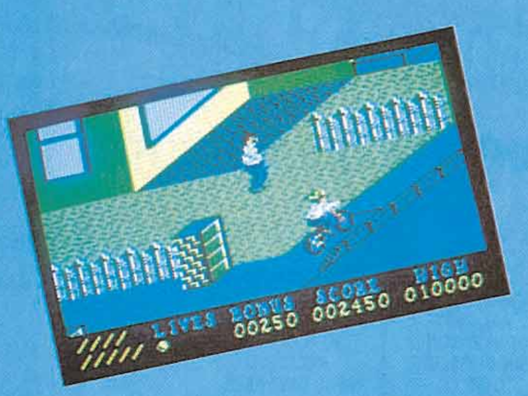
```
10 REM +------------------------------+
20 REM + Cargador PAPERBOY by A.C.R. +
30 REM +------------------------------+
40 REM
50 INPUT "Vidas infinitas (S/N) : ",a$
60 INPUT "Periodicos infinitos (S/N) : ",b$
70 INPUT "Dia inicial (1/7) : ",c
80 IF c<1 OR c>7 THEN 70
90 BORDER 0:MODE 0:FOR i=0 TO 15:READ a:INK i,a:NE
XT
100 LOAD"!screen",&C000:OPENOUT"a":MEMORY &3FF:LOA
D"!preloc",&BF00:LOAD"!pcode",&400:LOAD"!scr",&C00
0
110 IF UPPER$(a$)="S" THEN POKE &9AC,&B7
120 IF UPPER$(b$)="S" THEN POKE &1907,&B7
130 POKE &78F,c:CALL &BF00
140 DATA 0,&1a,&18,&f,6,3,1,2,&b,&14,&16,&12,9,&c,
&a,&d
```

Es conveniente recoger los bloques de periódicos que se encuentran en la acera, ya que con los que llevamos al comenzar la partida no podemos cubrir la demanda de información en todos los chalets. Con la opción de periódicos infinitos podemos, además, conseguir muchos puntos extra.









En este juego es aconsejable mover nuestra bicicleta por encima del bordillo; ni en la acera ni sobre la carretera, ya que en este punto no encontraremos ni vehículos ni alcantarillas que impidan nuestro paso.










EL Nº1 EN RECREATIVOS, AHORA EN TU ORDENADOR

Disponibles con:
COMMODORE C
SPECTRUM S
AMSTRAD (cass./disco) A

SUPER SPRINT™

SU MEJOR CARRERA, LLEGAR AL ORDENADOR.
CON OCHO PISTAS, CUATRO NIVELES DE DIFICULTAD, BANDERINES DORADOS, (QUE MEJORAN TU BOLIDO), GRANDES PELIGROS, (COMO MANCHAS DE ACEITE Y OTROS), HACEN DE SUPER SPRINT LA MAS EXCITANTE SENSACION DE CARRERAS EN TU ORDENADOR.
DISFRUTA DE SU CUIDADA ANIMACION Y EFECTOS SONOROS.

EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES
Distribuido en Cataluña por: DISCOVERY INFORMATIC. C/. Arco Iris, 75 - BARCELONA - Tels. 256 49 08/09
Distribuido en Canarias por: ELECMO INFORMATICA, S.A. C/. San Bernardo, 8 - LAS PALMAS - Tel. 36 38 22

PROEIN
Velázquez, 10 - 28001 Madrid - Tels. (91) 276 22 08/09

ONE WAY SOFTWARE

TIENDA: MONTERA, 32 - 2.º 2 (91) 521 67 99. 28013 MADRID

SPECTRUM	P.V.P.
SHOW JUMPING	399
WHO DARES WINS II	399
FIGHTING WARRIOR	450
RAID OVER MOSCOW	450
LAS TRES LUCES DE GLAURUNG	450
CAULDRON II	450
CRITICAL MASS	450
SARACEN	450
DUMMY RUN	450
PROFANATION	450
COBRAS ARC	450
SGRIZAM	450
OLE TORO	450
CAMELOT WARRIOR	450
WEST BANK	450
RAMON RODRIGUEZ	450
FROST BYTE	450
THREE WEEKS IN THE PARADISE	450
EQUINOX	450
KNGHT RIDER	450
MIAMI VICE	450
RAMBO	450
STAINLESS STEEL	450
POLE POSITION	450
SABOTEUR	450
SPY HUNTER	450
BRUCE LEE	450
NOMAD	450
ROCKY	450
SAIMAZOON	450
BABALIBA	450
FORMULA I	499
SPEED KING II	499
MISION IMPOSIBLE	500
HARDBALL	500
KNIGHTLORE	500
TRAILBLAZER	500
FAT WORM	500
KUNG FU MASTER	500
PHANTOMAS	500
FUTURE NIGHT	500
SOUTHERN BELLE	500
GHOSTBUSTERS	500
STRGET HAW	450
RIDDLER'S DEN	500
WINTER SPORT	500
TOY BIZARRE	500
HACKER	500
BMX SIMULATOR	550
SNOOKER	550
MASTER CHESS	699
FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	700
CUERPO HUMANO	700
WINTER GAMES	875
MUTANS	875
SAMURAI TRILOGY	875
CONVOY RAIDERS	875
RENEGADE	875
WIZZBALL	875
THE FINAL MATRIX	875
ATHENA	875
CORRECAMINOS	875
CATCH 23	875
THING BOUNCES BACK	875
SUPER CYCLE	875
ZYNAPS	875
EXOLON	875
BEST 3D	875
ALIEN EVOLUTION	875
DEATH WISH 3	875
SOLOMON'S KEY	875
LAST MISSION	875
SHADOW SKIMMER	875
W. S. BASKETBALL	875
FAIRLIGHT II	875
SUPER SOCCER	875
GAME OVER	875
ARMY MOVES	875
FERNANDO MARTIN	875
DRAGON'S LAIR II	875
ALTO VOLTAGE 007	875
DON QUIJOTE	875
SLAP FIGHT	875
METROCROSS	875
LEVIATHAN	875
BUBBLER	875
BLACK MAGIC	875
COSMIC SHOCK ABSORBER	875
MARIO BROS	875
MAG MAX	875
GUN RUNNER	875
SPIRITS	875
MARTIANOIDS	875
THRONE OF FIRE	875
AUF WIEDERSEHEN MONTY	875
HEADS OVER HEELS	875
SABOTEUR II	875
INSPECTOR GADGET	875
RANA RAMA	875
SURVIVOR	875
ARKANOID	875
DRAGONS LAIR	875
WONDER BOY	875
SPACE SHUTTLE	875
SAILING	875
ALIENS	875
STARBYTE	875
TWO AND TWO	875
HACKER II	875
REX HARD	875
ENDURO RACER	875
DANDY	875
STAR RAIDERS II	875
GOLPE EN LA PEQUEÑA CHINA	875

SPECTRUM	P.V.P.
EIDOLON	875
HOWARD THE DUCK	875
RESCUE ON FRACTALUS	875
BACK TO THE FUTURE	875
QUARTET	875
MERMAID MADNESS	875
EXPLORER	875
SPINDIZZY	875
ACE	875
GHOST'N GOBBLINS	875
TRAP DOOR	875
NOSFERATU	875
BOMB JACK	875
COLOSSUS 4 CHESS	875
FIGHTER PILOT	875
COMMANDO	875
SPITFIRE 40	875
ROGUE TROOPER	875
POPEYE	875
HARD GUY	875
KAT TRAP	875
TERROR OF THE DEEP	875
COSA NOSTRA	975
LAST MISSION	975
LIVINGSTONE SUPONGO	975
EL MISTERIO DEL NILO	975
NUCLEAR BOWLS	975
COMBAT LYNX	995
HUNTER KILLER	995
LEADERBOARD	1.200
ACE OF ACES	1.200
STIFFLIP	1.200
ACROJET	1.200
SILENT SERVICE	1.200
BARBARIAN	1.200
THE LAST NIJA	1.200
PROHIBITION	1.200
1942	1.200
TOMAHAWK	1.200
BOMB JACK II	1.200
HYDROFOOL	1.200
TT RACER	1.200
SPACE HARRIER	1.200
PAPER BOY	1.200
SCOOBY DOO	1.200
MR WHEEPS & THE VAMPIRE	1.200
SIX PACK (+DUET)	1.750
TRIVIAL	3.400
JAIL BREAK	1.500
NEMESIS	1.500

AMSTRAD	P.V.P.
KETTLE	399
YIE AR KUNG FU	450
PING PONG	450
OLE TORO	450
3 LUCES DE GLAURUNG	450
DECATHLON	450
SARACEN	450
KNIGHT RIDER	450
CAULDRON II	450
PROFANATION	450
SGRIZAN	450
MIAMI VICE	450
THREE WEEKS IN THE PARADISE	450
ZORRO	450
TURBO SPIRIT	450
MATCH DAY	450
RAMBO	450
BRUCE LEE	450
RAID OVER MOSCOW	450
BATTLE OF THE PLANET	450
STAINLESS STEEL	450
FROST BYTE	450
WEST BANK	450
EXPLODING FIST	450
EQUINOX	450
CAMELOT WARRIOR	450
ROCKY	450
COBRAS ARC	450
FORMULA I	499
SPEED KING	499
FIVE A SIDE (FUTBOL)	499
MISION IMPOSIBLE	500
ALIEN HIGHWAY	500
V	500
TRAILBLAZER	500
REVOLUTION	500
FUTURE KNIGHT	500
SOUTHERN BELLE	500
GALVAN	500
BEACH HEAD II	500
BARRY MACGUIGAN BOXING	500
MASTER OF THE LAMPS	500
HACKER	500
COSTBUSTERS	500
WINTER SPORTS	500
SNOOKER	550
GRAN PRIX	550
BMX SIMULATOR	550
COMUNIDADES AUTONOMICAS	700
GEOMETRIA DEL ESPACIO	700
FRANKIE	700
CUERPO HUMANO	700
SAMURAI TRILOGY	875
WINTER GAMES	875
THING BOUNCES BACK	875
SOLOMON'S KEY	875
MUTANTS	875
PULSATOR	875
BUBBLER	875
GAME OVER	875
FERNANDO MARTIN	875
ARMY MOVES	875

AMSTRAD	P.V.P.
RANA RAMA	875
SPIRITS	875
EXPRESS RAIDER	875
WARLOCK	875
SIGMA 7	875
SLAP FIGHT	875
DRAGON'S LAIR II	875
UCHI MATA	875
ARKANOID	875
CRAY 5	875
HEAD OVER HEELS	875
COSMIC SHOCK ABSORBER	875
SABOTEUR II	875
MARTIANOIDS	875
AUF WIDERSEHEN MONTY	875
NONAMED	875
DUSTIN	875
SURVIVOR	875
MAG MAX	875
SHADOW SKIMMER	875
MARIO BROS	875
CATH 23	875
METROCROSS	875
TAI-PAN	875
WIZZBALL	875
ALIENS	875
DON QUIJOTE	875
THE FINAL MATRIX	875
REX HARD	875
BLACK MAGIC	875
007 ALTA TENSION	875
ZYNAPS	875
STARBYTE	875
EXOLON	875
LEVIATHAN	875
QUARTET	875
EXPLORER	875
SPINDIZZY	875
ENDURO RACER	875
HACKER II	875
MERMAID MADNESS	875
GOLPE EN LA PEQUEÑA CHINA	875
WONDER BOY	875
BACK TO THE FUTURE	875
TWO ON TWO	875
SAILING	875
HOWARD THE DUCK	875
DANDY	875
RESCUE ON FRACTALUS	875
STAR RAIDER II	875
EIDOLON	875
BOMB JACK	875
ROGUE TROOPER	875
SNOOKER	875
NOSFERATU	875
COMMANDO	875
GHOST'N GOBBLINS	875
ACE	875
POPEYE	875
TRAP DOOR	875
KAT TRAP	875
TERROR OF THE DEEP	875
STYRFE	875
INTERNATIONAL KARATE	925
DAM BUSTER	975
HUNTER KILLER	975
LIVINGSTONE SUPONGO	975
COSA NOSTRA	975
EL MISTERIO DEL NILO	975
LAST MISSION	995
EL SECRETO DE LA TUMBA	995
BACTRON	995
TENNIS 3D	995
BILLY	995
GRAND PRIX	995
M.G.T.	995
ZOX 2099	995
K.Y.A.	995
BARBARIAN	1.200
LEADER BOAR	1.200
SILENT SERVICE	1.200
ACE OF ACES	1.200
ACROJET	1.200
SCOOBY DOO	1.200
SPACE HARRIER	1.200
1942	1.200
IKARI WARRIOR	1.200
HYDROFOOL	1.200
BOMB JACK II	1.200
PROHIBITION	1.200
SIX PACK	1.750
TRIVIAL PURSUIT	3.400
JAIL BREAK	1.500
NEMESIS	1.500

COMMODORE	P.V.P.
WHO DARES WIN II	399
KETTLE	399
STREET HAWK	450
CRITICAL MASS	450
DUMMY RUN	450
SARACEN	450
EXPLODING FIST	450
KNIGHT RIDER	450
RAMBO	450
SABOTEUR	450
SPY HUNTER	450
V	500
LA LEY DEL OESTE	500
ALLEYCAT	500
BREAK DANCE	500
WARRIOR II	500
HARDBALL	500
PING PONG	500
MIAMI VICE	500
DESRT FOX	500
ASSAULT MACHINE	500

COMMODORE	P.V.P.
MISION IMPOSIBLE	500
KNIGHT GAMES	500
CLIFF HANGER	500
MASTERS OF THE LAMP	500
RIVER RAID	500
BOXING	500
GHOTBUSTERS	500
KORONIS RIFT	500
RESCUE ON FRACTALUS	500
DECATHLON	500
PIT FALL II	500
ROAD RACE	500
WORLD CUP	700
FIST II	875
SUPER STAR PING PONG	875
ASTERIX	875
DEATH WISH 3	875
MEGA APOCALYPSE	875
SHADOW SKIMMER	875
WORLD GAMES	875
STAR PAWS	875
LAST MISSION (U.S. GOLD)	875
BLACK MAGIC	875
ZYNAPS	875
SOLOMON'S KEY	875
SUPER CYCLE	875
DOUBLE TAKE	875
MERMAID MADNES	875
CORRECAMINOS	875
WEST BANK	875
AUF WIDERSEHEN MONTY	875
SUPER HUEY II	875
ARMY MOVES	875
EXPRESS RAIDER	875
DELTA	875
THANATOS	875
DRAGON'S LAIR II	875
MAG MAX	875
PHANTOMAS II	875
KRAKOUT	875
THING BOUNCES BACK	875
SAMURAI TRILOGY	875
EXOLON	875
COBRA	875
ARKANOID	875
SANXION	875
TAG TEAM	875
HOWARD THE DUCK	875
WONDER BOY	875
SPINDIZZY	875
DANDY	875
EXPLORER	875
EIDOLON	875
TWO AND TWO	875
TRANSFORMER	875
SUPERMAN	875
STAL LE BASEBALL	875
GOLPE EN LA PEQUEÑA CHINA	875
ENDURO RACER	875
HACKER II	875
ALIEN	875
STAR RAIDERS II	875
LABYRINTH	875
BACK TO THE FUTURE	875
QUARTET	875
SPACE SHUTTLE	875
SAILING	875
SPITFIRE 40	875
NOSFERATU	875
GHOST'N GOBBLINS	875
COLOSSUS 4 CHESS	875
POPEYE	875
COMMADO	875
TRAP DOOR	875
TERROR OF THE DEEP	875
ACE	875
SHOCKWAY RIDER	875
007 ALTA TENSION	875
THAI BOXING	875
BOMB JACK	875
CORRECAMINOS	875
DECEPTOR	875
METROCROSS	875
MARIO BROS	875
DRAGON'S LAIR	875
SLAP FIGHT	875
DON QUIJOTE	875
ZAPP (4 EXITOS)	995
STIFFLIP	1.200
LEADERBOARD	1.200
SILENT SERVICE	1.200
ACE OF ACES	1.200
ACROJET	1.200
BARBARIAN	1.200
SCOOBY DOO	1.200
1942	1.200
THE LAST NINJA	1.200
SPACE HARRIER	1.200
PAPER BOY	1.200
BOMB JACK II	1.200
CYRUS II	1.500
JAIL BREAK	1.500
NEMESIS	1.500
SIX PACK (+DUET)	1.750
AZIMUTH	2.300
TRIVIAL	3.400

MSX	P.V.P.
MOUSE	450
PIRAMID	450
LOTERIA PRIMITIVA	450
CONTABILIDAD DOMESTICA	450
SEA KING	450
QUINIELAS	450
CHOPPER 1	450
CROSSING	450
DRUM	450

MSX	P.V.P.
ALIEN 8	450
NIGHT SHADE	450
KNGHT LORE	450
GUNFRIGHT	450
MAP GAME	450
JACK THE NIPPER	450
JET SET WILLY II	450
BOUNDER	450
SHOW JUMPER	450
VALKYR	450
THE WALL	450
SPEED KING	499
FORMULA I	499
JHONY COMOMOLO	499
MAC ATTACK	500
DRAW AND PAINT	500
SNAKE IT	500
PANIQUE	500
EN RUTA	500
HOPPER	500
ROBOT WARS	500
MAZES UNLIMITED	500
SMACK WACKER	500
PANEL PANIC	500
SPACE RESCUE	500
EGGY	500
RIOS DE ESPAÑA	500
FUZZFBALL	500
THE APEMAN	500
MEANING OF LIFE	500
FOOT VOLLEY	500
VESTRON	500
BIOLOGIA	500
SPACE BUSTERS	500
HEIST	500
OIL'S WELL	500
SCENTIPEDE	500
GHOSTBUSTER	500
PASTFINDER	500
MASTER OF THE LAMP	500
BEAMRIDER	500
BMX	550
FLASH GORDON	699
WITER GAMES	875
UCHI MATA	875
PROFANATION	875
AVENGER	875
007 ALTA TENSION	875
DEATH WISH 3	875
NONAMED	875
DESOLATOR	875
AUF WIDERSEHEN MONTY	875
SURVIVOR	875
SPIRIT	875
LAS 3 LUCES DE GLAURUNG	875
ARMY MOVES	875
CAMELOT WARRIOR	875
GROG REVENGE	875
CYBERUM	875
ARKANOID	875
MARTIANOID	875
FERNANDO MARTIN	875
KRAKOUT	875
PHANTOMAS 2	875
PENTAGRAM	875
HEAD OVER HEELS	875
DUSTIN	875
THING BOUNCES BAK	875
BUBBLER	875
COSMIC SHOCK ABSORBER	875
737 FLIGHT SIMULATOR	875
WINTER EVENS	875
RIVER RAID	875
SPACE SHUTTLE	875
HERO	875
PIT FALL II	875
DECATHLON	875
HOWARD THE DUCK	875
DINAMITE DAN	875
SNOOKER	875
STARQUAKE	875
SPITFIRE 40	875
SUPER BOWL	975
KIT ALINAMIENTO	975
3D KNOCK OUT	975
LAZY JONES	975
SORCERY	975
STAR SEEKER	975
THE WAY OF THE TIGER	975
MUTANT MONTY	975
WHO DARES WIN II	975
JUMPING JACK	975
EUROPEAN GAMES	975
WINTER OLIMPICS	975
MISTERIO DEL NILO	975
TURBO CHESS	975
LIVINGSTONES SUPONGO	975
INTERNATIONAL KARATE	975
DEMONIA	995
LAST MISSION	995
COSA NOSTRA	995
MAZE MAX	995
RUNNER	995
ACE OF ACES	1.200
DAM BUSTERS	1.200
10TH FRAME	1.200
THE KNGHT COMMANDER	2.300

VARIOS

ATARI ST	P.V.P.
WINTER GAMES	2.900
TEMPLE OF APSHAI TRILOGY	2.900
SUPER CYCLE	3.900
STARGLIDER	4.900
JUNDOG	4.900
WORLD GAMES	3.900

AMIGA	P.V.P.
ROGUE	3.900
MINDSHADOW	5.900
BORROWED TIME	5.900
HACKER	5.900
LITTLE COMPUTER PEOPLE	7.900
HOLLYWOOD POKER	4.900
Y MUCHOS OTROS TITULOS	

CONSOLA SEGA	P.V.P.
CONSOLA SEGA + 2 STICKS + HANG ON	26.900
PISTOLA LIGHT PHASER + 3 JUEGOS	11.900
CONTROL STICK	2.900
TARJETAS PARA SEGA (VARIOS TITULOS)	3.400
CARTUCHOS PARA SEGA (VARIOS TITULOS)	4.900

COMPLEMENTOS SPECTRUM	P.V.P.
SPEECH SINTETIZER	3.500
KEMPSTON	1.475
KEMPSTON (MHT)	2.475
KEMPSTON SPECTRUM + 2 PARA SJS1	3.100
MULTIJOYSTICK	3.875
CASETTE K40	3.975
PHOENIX (NUEVA VERSION)	6.200
TRANSTAPE	7.900

COMPLEMENTOS AMSTRAD	
SINTETIZADOR DE VOZ CASTELLANO (MHT)	8.900
MODULADOR M1 CON TOMA DE VIDEO (MHT)	9.900
CONVERTIDOR MONITOR EN TV (MHT)	21.900
CONECTOR PARA DOS JOYSTICK (MHT)	2.600
CASETTE K40	3.975
CABLE AUDIO CASETTE 6128	1.300
CABLES PROLONGADORES 464	1.800
CABLES PROLONGADORES 664, 6128	2.600
TRANSTAPE	8.900
PECH SINTETIZER	3.500
LAPIZ OPTICO	3.500

COMPLEMENTOS COMMODORE	
UNIDAD CASETTE 1530	5.500
INTERFACE COPIADOR AUDIO CON FUENTE	3.900
INTERFACE COPIADOR AUDIO SIN FUENTE	2.900
FUENTE ALIMENTACIÓN	7.900
CURRAM SPEECH 69	3.500

ACCESORIOS VARIOS	
DISCO 5.25" DC/DD	195
DISCO 5.25" DC/DD (POR CAJAS DE 10)	175
DISCO 3"	695
DISCO 3" (POR CAJAS DE 10)	650
DISCO 3.5"	475
DISCO 3.5" (POR CAJAS DE 10)	425

JOYSTICK	
ZERO-ZERO STANDAR	1.900
ZERO-ZERO ESPECIAL AMSTRAD	1.900
ZERO-ZERO ESPECIAL SPECTRUM + 2	1.900
QUICKSHOT I	995
QUICKSHOT II	1.195
QUICKSHOT V	1.475
SPEED KING KONIX	2.595
QUICKSHOT II TURBO	2.575

VARIOS	
CONSOLA SEGA + 2 STICK + HANG ON	24.900
LIGHT PHASER PARA SEGA	10.900
CONTROL STICK	2.800
TARJETA 256K PARA SEGA	2.800
CARTUCHO 1048K PARA SEGA	4.500

COMPLEMENTOS MSX	
MEMORY MILLER (AMPLIACION 64K)	10.950

GRATIS

SPECTRUM	***AMSTRAD***	***COMMODORE***	***MSX***
GNASER	FUTBOL TOTAL	WARRIOR II	INVASORES
BULLEYE	ARABIAN NIGHT	ASSAULT MACHINE	MOONRIDER
TANK TRAX	CHOPPER SQUARD	SLURPY	I CE
SCENTIPEDE	GUZZLER	CLIFF HANGER	OM SHIT
FIGHTING WARRIOR		ORC ATACK	BOOM
SOUTHREN BELLE		TERRORIST	JET BOMBER
		JUNGLE STORY	

¡¡ATENCIÓN!! CADA 2.000 PTAS. EN SOFTWARE REGALAMOS UNA CINTA A ELEGIR DEL APARTADO "GRATIS".

PRENSA: MICROHOBBY, MICROMANÍA, AMSTRAD SEMANAL, NUMEROS ATRASADOS TAPAS Y CINTAS. REVISTAS INGLESAS.

PRECIOS ESPECIALES PARA TIENDAS SERVIMOS A TODA ESPAÑA. SOLICITAR CATÁLOGO.

HAZ TU PEDIDO POR TELÉFONO O POR CORREO

NOMBRE ____________________

APELLIDOS ____________________

DIRECCIÓN COMPLETA ____________________

TELÉFONO ____________________

FORMA DE PAGO: TALÓN GIRO CONTRA REEMBOLSO

ORDENADOR	TÍTULO	PRECIO
TITULOS GRATIS		
GASTOS ENVÍO		200
	TOTAL	

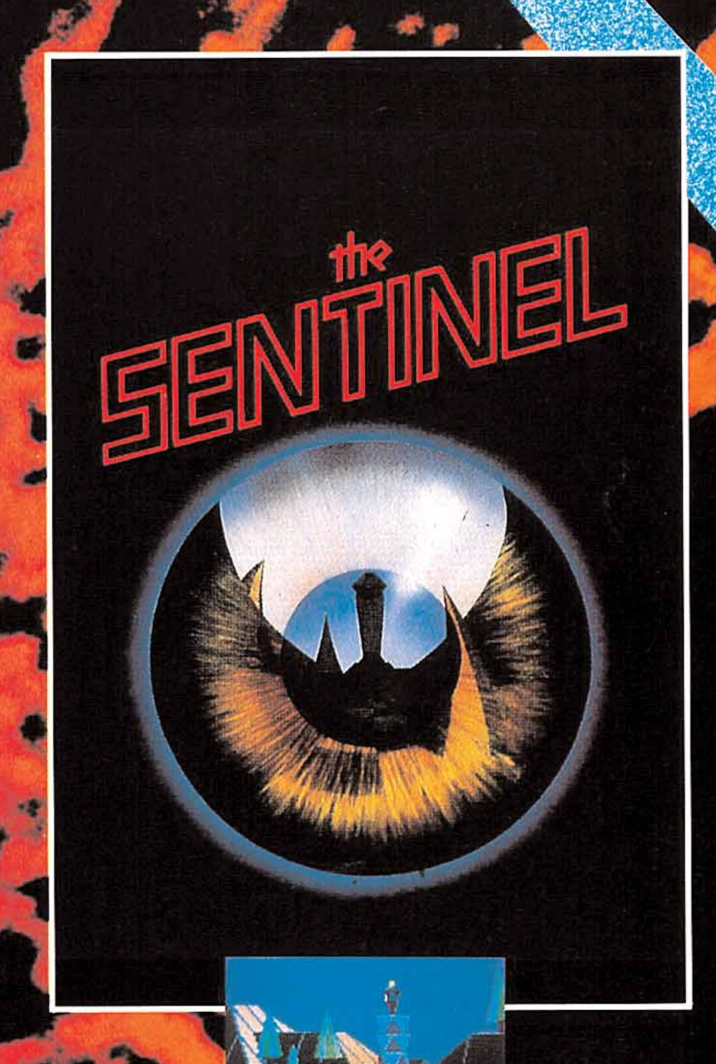
S. XI - S. XXIX

CUERPO A CUERPO

A TRAVES DEL TIEMPO

875 P.V.P.







EL CID

Acción sin tregua en la primera aventura gráfica con sistema de animación tridimensional, y además hecho en España.

Spectrum, Amstrad, MXS.

SENTINEL

Más allá de tus sueños más salvajes, donde las únicas fuerzas que encontrarás serán energía pura, se encuentra el Centinela. Lucha contra él a través de 10.000 mundos.

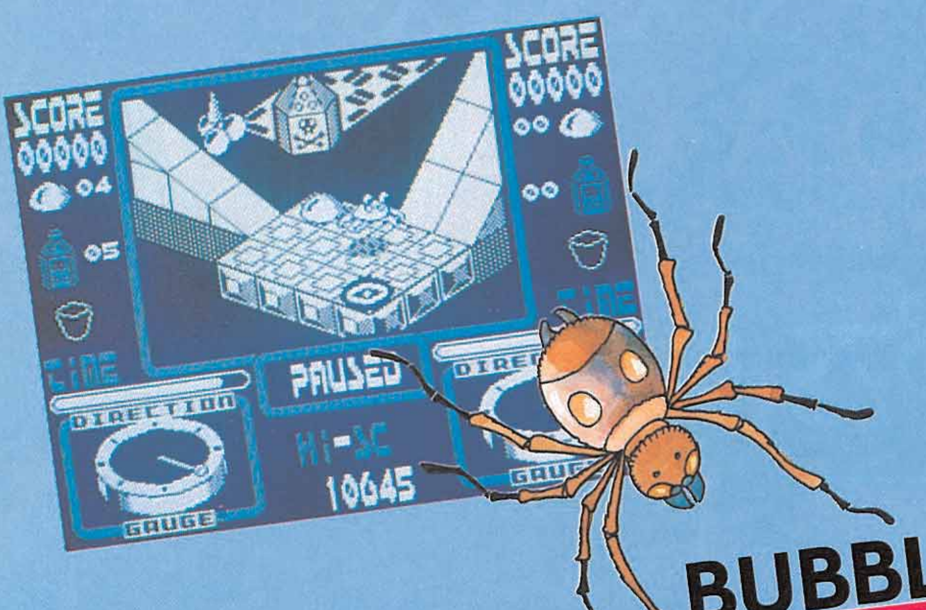
El juego más premiado en su origen, en la historia de DRO SOFT:

Zzap! 64 Gold Medal, Zzap! 64 Programmer of the Year Geoff Crammond, Amstrad Action Rave, Commodore User Screen Star, CTW Game of the Year, CCI Game of the Year, Crash Smash, Sinclair User Classic, Your Sinclair Megagame C&VG Golden Joystick.

Commodore, Spectrum, Amstrad.

DRO SOFT

DRO SOFT, Francisco Remiro, 5-7, 28028 Madrid, Telf. (91) 246 38 02



VALORACIÓN	
Adicción:	9
Gráficos:	9
Originalidad:	8

BUBBLER

AMSTRAD

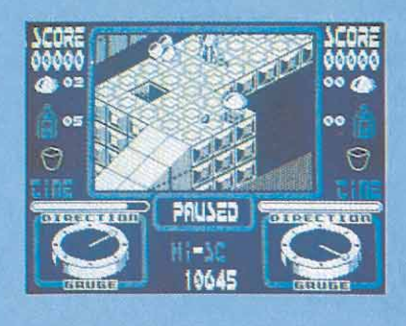
Tu misión es tapar, en cada una de las cinco fases, una serie de botellas que despiden veneno. Para ello primero tenemos que recoger los tapones que se encuentran escondidos en los pasadizos. Al introducirnos por ellos se recogen automáticamente.

```
10 REM +------------------------------+
20 REM + Cargador BUBBLER by A.C.R. +
30 REM +------------------------------+
40 REM
50 MODE 1:INPUT "Vidas infinitas (S/N) :
 ",a$
60 INPUT "Fase inicial (1/5) : ",fa:IF f
a<1 OR fa>5 THEN 60 ELSE POKE 1,FA-1
70 INPUT "Pasar de fase cuando se muere
(S/N) : ",b$:IF UPPER$(B$)="S" THEN POKE
 2,0
80 OPENOUT"A":MEMORY &12FF:MODE 1:INK 0,
0:INK 1,24:INK 2,24:INK 3,24:BORDER 0:CL
S:LOAD"!",&8000:CALL &8000:LOAD"!",&1300
90 IF UPPER$(a$)="S" THEN POKE &9A4E,&B7
100 POKE &98F1,PEEK(1):IF PEEK(2)=0 THEN
 POKE &9A46,&18
110 CALL &1300
```

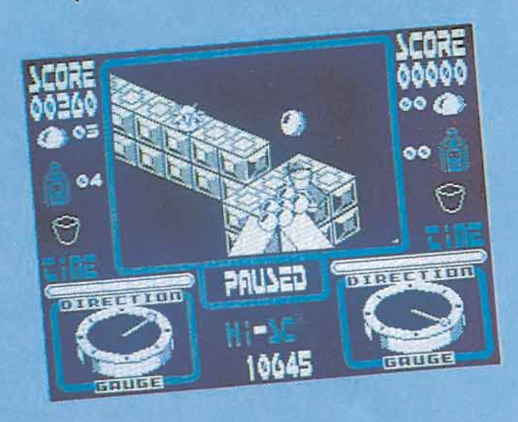
No todos los agujeros son buenos; otros nos conducen a lugares donde la muerte nos espera. No es aconsejable pasar cerca de las dianas que generan alimañas.

Una de las dificultades del movimiento es que debemos guiarnos por una brújula que se encuentra en la parte inferior de la pantalla. Cuando saltamos también es preciso controlar el movimiento.

```
-------------------------
Pokes BUBBLER by A.C.R.
-------------------------
Vidas : POKE &9A4E,&B7
Fase : POKE &98F1,FA-1
Pasar cuando mueres :
     POKE &9A46,&18
-------------------------
```





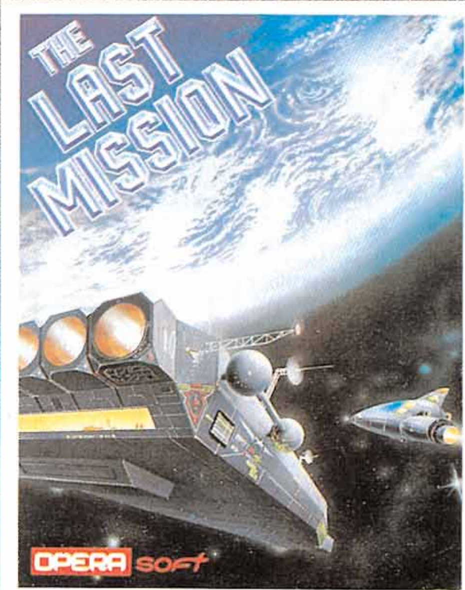


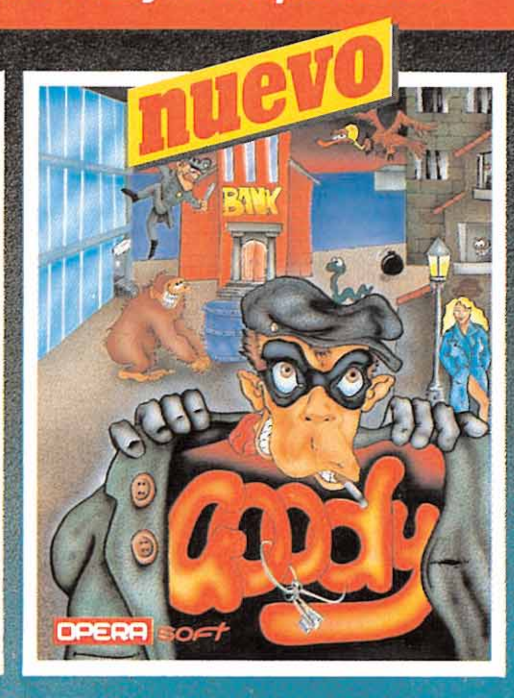
Solución y mapa en MICROMANÍA n.° 26.

tu PC ya sabe trabajar enséñale a jugar

Nuevas versiones de los juegos Opera Soft para PC y Compatibles.







Versión para PC y Compatibles
También para Amstrad, MSX, Spectrum, Spectrum +3 y Commodore

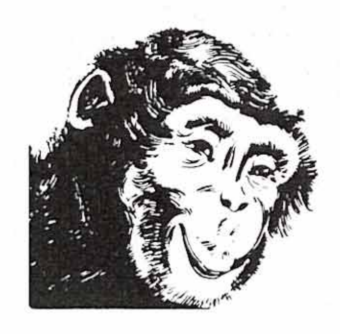


OPERA soft

Pza. Santa Catalina de los Donados, 3, 4º Dcha.
28013 Madrid. Tel. 241 92 70 / 241 96 82

Distribuidor en Cataluña
Discovery Informatic
Telfs.: (93) 256 49 08 - 09

Si no lo encuentras en tu distribuidor habitual llámanos: (91) 241 92 70 - 241 96 82



COCO

+ DE 1.000 TÍTULOS

EL UNIVERSO DE

DEMOSTRACIONES • EXCLUSIVIDADES • LAS ÚLTIMAS NO

AMSTRAD

MULTIFACE TWO	16.500
DISCOLOGY	6.000-D
DISCOLOGY 2	8.000-D
ARKANOID	875
ARKANOID	2.000-D
ARMY MOVES	875
ALIENS	880
ART STUDIO	5.500-D
ASPHALT	1.900
ASPHALT	2.800-D
BATTLE FOR MIDWAY	1.000
BATTLE FOR MIDWAY	1.900-D
BATTLE OF BRITAIN	1.000
BATTLE OF BRITAIN	1.900-D
BOB WINNER	2.500-D
BLACK MAGIC	875
BRADE OF FRANKESTEIN	875
BUBBLER	875
BARBARIAN	1.200
BACTRON	995
BACTRON	2.200-D
BILLY BARRIOBAJERO	995
BILLY BARRIOBAJERO	2.200-D
CYRUS II CHESS	1.900
CYRUS II CHESS	2.800-D
CATCH 23	875
CHALLENGE GOBOTS	875
COSMIC S. ABSORBER	875
COLOSSUS CHESS 4	3.600-D
COBRA	875
COBRA	2.000-D
COMANDO	875
COMANDO	2.250-D
DEATHSCAPE	1.500
DOG FIGHT 2187	1.500
DRUID	875
DON QUIJOTE	875
DON QUIJOTE	2.000-D
DRAGON'S LAIR 2	875
DRAGON'S LAIR 2	2.000-D
DINAMIC DISK PACK	2.750-D
ELITE	3.400
ELITE	4.300-D
EXOLON	875
EL SECRETO DE LA TUMBA	995
ENDURO RACER	880
ENDURO RACER	2.200-D
EXPRESS RAIDER	2.000-D
EXPRESS RAIDER	875
FERNANDO MARTIN BASKET	875
F. MARTIN BASKET	2.250-D
FINAL MATRIX	875
GRAND PRIX 500 c.c.	995
GRAND PRIX 500 c.c.	2.200-D
GAME OVER	875
GAUNTLET	875
GAUNTLET	2.000-D
GOONIES	875
GHOSTS'N GOBLINS	875
GHOSTS'N GOBLINS	2.250-D
HISTERIA	875
HYDROFOOL	1.200
HYDROFOOL	2.750-D
HEAD OVER HEELS	875
INDIANA JONES	875
IKARI WARRIORS	1.200
KINETIK	875
LEVIATHAN	875
LEADER BOARD	1.200
LEADER BOARD	2.000-D
LAST MISSION	995
LAST MISSION	1.995-D
LIVINGSTONE SUPONGO	995
LIVINGSTONE SUPONGO	2.400-D
MUTANTS	875
METROCROSS	875
MARIO BROSS	875
NONAMED	875
NEMESIS	1.500
NOSFERATU	875
PROHIBITION	1.200
PROHIBITION	2.750-D
QUARTET	880
QUARTET	2.500-D
STAR FOX	875
SENTINEL	875
SURVIVOR	875
SHADOW SKIMMER	875
STOP BALL	875
SAMURAI TRILOGY	875
SLAP FIGHT	875
STAR GLIDER	3.000
SABOTEUR II	875
SABOTEUR II	2.000-D
SPIRITS	875
SAILING	880
SILENT SERVICE	1.200
SILENT SERVICE	2.000-D
THEATRE IN EUROPE	1.000
THEATRE IN EUROPE	1.900-D
TAI PAN	875
THING BOUCES BACK	875
TWO ON TWO	880
TWO ON TWO	2.200-D
TRIVIAL PURSAIT	3.400
TRIVIAL PURSAIT	4.300-D
TENNIS 3D	995
TENNIS 3D	2.200-D
WONDER BOY	880
WONDER BOY	2.200-D
WIZBALL	875
WINTER GAMES	875
ZOMBI	1.000-D
3D GRAN PRIX	2.000
3D GRAN PRIX	2.800-D
6 PAK (7 JUEGOS)	1.750
6 PAK (7 JUEGOS)	2.750-D

PCW 8256-8512

AFTER SHOCK	3.500
BRUNO BOXING	4.200
BATMAN	3.200
BOUNDER	3.800
COLOSSUS CHESS 4	4.200
CYRUS II CHESS	3.200
3D CLOCK CHESS	3.400
CLASSIC COLLECTION	3.800
DISTRACTION (3 JUEGOS)	4.200
FAIRLIGHT	3.200
FOURTH PROTOCOL	4.200
HEAD OVER HEELS	3.200
LEADER BOARD	3.200
ORPHEE (2 DISCOS)	5.000
PSI TRADING CO	4.200
PAK ALLIGATA (2 JUEGOS)	3.800
STRIKE FORCE HARRIER	4.200
STAR GLIDER	5.800
SNOOKER BILLAR	4.200
S. BELLE/AIR CONTROL	3.200
TOMAHAWK	4.200
TAUCETTI-IIII	4.200
TOP SECRET (2 DISCOS)	5.000
JOYSTICK + INTERFACE + SIMULADOR	7.900

PC 1512 Y COMPATIBLES

ARKANOID	4.200-D
ALEX HIGGINS BILLAR	3.500
ACE	4.400
BOULDER DASH	3.500
BOULDER DASH II	3.500
BOPIN WRESTLE (LUCHA)	3.500
BRUCE LEE	4.200
CONFLICT IN VIETNAM	5.200
CRUSADE IN EUROPE	5.200
CYRUS II CHESS	5.000
DECISION IN DESERT	5.200
DESTRIYER	5.000
DAMBUSTERS	4.500
FLIGHT SIMULATOR	10.000
FIS STRIKE EAGLE	4.500
FIVE A SIDE	2.300
GREAT SCAPE	4.200
HELLICAT ACE	3.800
INFILTRATOR	4.200
KARATEKA	4.200
LIGHT PEN	6.000
MUSIC STUDIO	5.800
MEAN 18 GOLF	4.500
MACADAM BUMBER	5.200
PROHIBITION	5.000
PROGOLF	2.300
PITSTOP II	4.500
SAM FOX STRIP POKER	4.500
SPIT FIRE ACE	3.800
STAR GLIDE	5.200
SUPER SUNDAY (RUGBY)	4.700
SOLO FLIGHT	4.400
SUMMER GAMES II	4.500
SUB BATTLE	5.500
SILENT SERVICE	5.000
TIGERS IN THE SNOW	5.400
TWO ON TWO (BASKET)	5.000
TOP GUN	4.200
ULTIMA III	5.400
URIDIUM	4.200
WORLD SERIES BASEBALL	4.200
WINTER GAMES	4.500
WORLD GAMES	4.500
DISC 5''1/4 DC.DD.	250
ARCHIVADOR 50 DISC. 5''1/4 (CON LLAVE)	3.800

COMMODORE 64-128

ACRO JET	1.200
ACE OF ACES	1.200
ARMY MOVES	875
ALIENS	880
BATTLE FOR MIDWAY	1.000
BATTLE FOR MIDWAY	1.900-D
BATTLE OF BRITAIN	1.000
BATTLE OF BRITAIN	1.900-D
BASKETBALL	880
BOMB JACK II	1.200
BARBARIAN	1.200
CORRECAMINOS	875
CONVOY RAIDER	875
DECEPTOR	875
DON QUIJOTE	875
EXOLON	875
ENDURO RACER	880
FALKIANDS 82	1.000
GAME OVER	875
GHOSTS'N GOBLINS	875
GOLPE P. CHINA	875
HISTERIA	875
IWO JIMA	1.000
INDIANA JONES	875
LABERINTO	880
LEADER BOARD	1.200
MASK	875
OKINAWA	1.000
OKINAWA	1.900-D
POWER STRUGGLE	1.000
POWER STRUGGLE	1.900-D
PHANTOMAS II	875
QUARTET	880
RENEGADE	875
SILENT SERVICE	1.200
STAR PAWS	875
THE LAST NINJA	1.200
TAI PAN	875
THEATRE IN EUROPE	1.000
THEATRE IN EUROPE	1.900-D
TRIVIAL PURSAIT	3.400
TRANSFORMER	880
WONDER BOY	880
ZYNAPS	875
007 ALTA TENSION	875
6 PAK	1.750
PAK CODE MASTER (6 CINTAS)	2.000

CUPÓN DE PEDIDO POR CORREO A ENVIAR A: **COCONUT INFORMÁTICA.** TUTOR, 50, BAJO DCHA. 28008 MADRID.

NOMBRE/APELLIDOS: ....

DIRECCIÓN COMPLETA: ....

.... TEL. ....

TÍTULOS: CPC ☐ PCW ☐ PC ☐ SPE ☐ C64 ☐ ATARI ST ☐ MSX ☐ PRECIO:

....

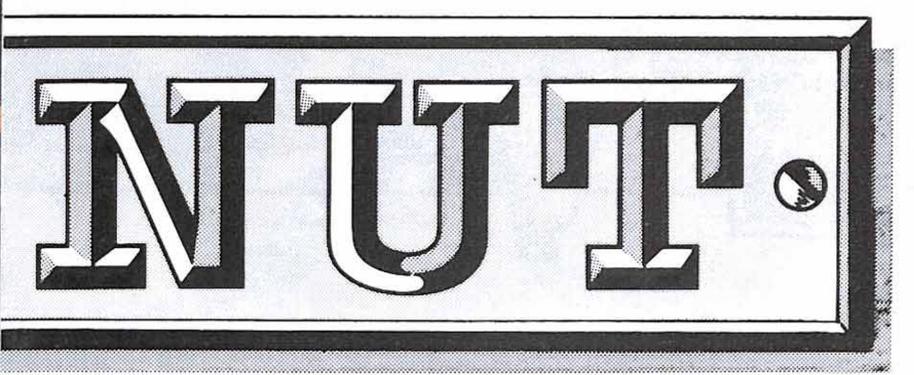
....

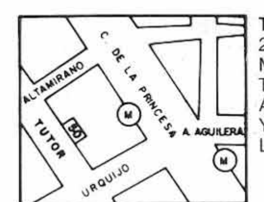
GASTOS DE ENVIO 200

TOTAL: ....

FORMA DE PAGO:

☐ POR CHEQUE (A NOMBRE DE COCONUT INFORMÁTICA) ☐ CONTRA REEMBOLSO





TUTOR, 50
28008 MADRID
METRO: ARGÜELLES
Tel.: (91) 248 54 81
ABIERTO DE 10 a 2
Y DE 4 a 8 DE
LUNES A SÁBADO

¡NUEVO! DISTRIBUIDOR OFICIAL ATARI ST

L "SOFTWARE"

VEDADES • LOS MEJORES PRECIOS • IMPORTACIONES

SPECTRUM

PHOENIX IV-E	6.500
ATHENA	875
ALIEN EVOLUTION	875
ARKANOID	875
ALIENS	880
ARMY MOVES	875
ASTERIX	875
ARQUIMIDES XXI	875
AWF V. MONTY	875
ACRO JET	1.200
ART STUDIO	3.000
ARTIST II	3.000
BATTLE FOR MIDWAY	1.000
BATTLE OF BRITAIN	1.000
BISMARK	1.900
BREAKTHRU	875
BAZOOKA BILL	875
BLACK MAGIC	875
BEST OF 3D (4 JUEGOS)	875
BRIDE OF FRANKESTEIN	875
BUBBLER	875
BARBARIAN	1.200
BOMB JACK II	1.200
CATCH 23	875
CONVOY RAIDER	875
CHALLENGE GOBOTS	875
CORRECAMINOS	875
COSMIC S. ABSORBER	875
COMMANDO	875
COLOSSUS CHESS 4	875
COBRA	875
DEATH WISH 3	875
DANDY	880
DEATHSCAPE	1.500
DOG FIGHT 2187	1.500
DARK EMPIRE	1.900
DON QUIJOTE	875
DRAGON'S LAIR II	875
DUSTIN	875
EXOLON	875
EXPLORER	880
ENDURO RACER	880
FINAL MATRIX	875
F. MARTIN BASKET	875
FIST II	875
FAIRLIGHT II	875
FALKLANDS 82	1.000
GAME OVER	875

GOLPE P. CHINA	880
GHOSTS'N GOBLINS	875
GAUNTLET	875
GUNRUNNER	875
HYDROFOOL	1.200
HOWARD THE DUCK	880
HARD GUY	875
HEAD OVER HEELS	875
INDIANA JONES	875
INSPECTOR GADGET	875
IMPOSSABALL	875
IWO JIMA (WAR GAME)	1.000
JAIL BREAK	1.500
KINETIK	875
KAT TRAP	875
KRAK OUT	875
LAST MISSION (ERBE)	875
LAST MISSION (OPERA)	995
LIVINGSTONE SUPONGO	995
LEADER BOARD	1.200
MUTANTS	875
MAG MAX	875
METROCROSS	875
MILLION 3	1.750
MARIO BROS	875
MARTIANOIDS	875
MASTER OF THE UNIVERS	875
NEMESIS	1.500
NEMESIS THE WARLOCK	875
OKINAWA (WAR GAME)	1.000
PROHIBITION	1.200
PAPER BOY	1.200
QUARTET	880
RENEGQDE	875
ROGUE TROOPER	875
RANARAMA	875
SOLOMON'S REY	875
STIFFLIP Y CO	1.200
SHAOLIN'S ROAD	875
SHADOW SKIMMER	875
SAILING	880
STARGLIDER	3.000
STARFOX	875
STOPBALL	875
SENTINEL	875
SAMURAI TRILOGY	875
SLAP FIGTH	875
SURVIVOR	875
SPIRITS	875

SABOTEUR II	875
STAR RAIDERS II	880
SILENT SERVICE	1.200
SUPER SOCCER	875
SCOOBY DOO	1.200
TRIAXOS	875
THING BOUNCES BACK	875
TERRA CRESTA	875
TERROR OF THE DEEP	875
THE EIDOLON	875
THRONE OF FIRE	875
THE GREAT SCAPE	875
THEATRE IN EUROPE	1.000
TWO ON TWO	880
TT RACER	1.200
TRIVIAL PURSUIT	3.400
UCHI MATA	875
URIDIUM	875
WONDER BOY	880
WIZBALL	875
007 ALTA TENSION	875
PAK CODE MASTER (8 CINTAS)	2.500
6 PAK (7 JUEGOS)	1.750
SPECTRUM + 3	
MULTIFACE THREE	10.700
PERMITE UTILIZAR TODOS LOS PROGRAMAS DEL SPE + Y DEL 128 40 PRINCIPALES —10 VOLUMENES—	10.700
1 VOLUMEN = 4 JUEGOS	2.500
GAME SET AND MATCH (10 JUEGOS)	3.800
JOYSTICK'S Y MATERIAL	
QUICK SHOT I	1.100
QUICK SHOT II	1.500
ZERO-ZERO SPE+ 2	1.800
KONIX	2.800
PRO 9.000	3.400
DISC 3'' (AMSOFT)	700
ARCHIVADOR DISC 3'' Y 3''1/2 (50 DISCOS) CON LLAVE	3.400
TAPA TECLADO CPC 464	2.300
TAPA TECLADO CPC 6128	2.500

MSX

PAKE CODE MASTER (4 CINTAS)	17
ARQUIMIDES XXI	875
ALTA TENSION	875
ARKANOID	875
AWF W. MONTY	875
ACE OF ACES	1.200
BALL BLAZER	880
BATMAN	875
COLOSSUS CHESS 4	1.900
COBRAS ARC	875
COSMIC S. ABSORBER	875
COLT 36	875
COSA NOSTRA	995
DEMONIA	995
DEATH WISH 3	875
DUSTIN	875
DESOLATOR	875
F. MARTIN BASKET	875
GAUNTLET	875
HOWARD THE DUCK	880
HEAD OVER HEELS	875
INTERNATIONAL KARATE	995
LAST MISSION	995
LIVINGSTONE SUPONGO	995
LIVINGSTONE SUPONGO	2.400-D
NONAMED	875
PHANTOMAS II	875
RUNNER	995
STOP BALL	875
SURVIVOR	875
SPIRITS	875
SORCERY	875
THING BOUNCES BACK	875
UCHI MATA	875
WINTER GAMES	875
WHO DARES WIN II	875
GAME MASTER	4.900-K
GOONIES	4.500-K
GREEN BERET	4.500-K
KNIGHT MARE	4.500-K
KONAMI SOCCER	4.500-K
NEMESIS	4.500-K
PENGUIN ADVENTURE	4.500
Q-BERT	4.500
VAMPIRE KILLER (MSK2)	4.900-K

D = DISCO
K = CARTUCHO

MATERIAL ATARI ST

520 STF	79.000
1040 STF	135.000
MON. FOSFORO BLANCO	33.500
MON. COLOR SC1224	67.000
520STF + MON. F.B.	110.250
520STF + MON. COLOR	143.000
1040STF + MON. F.B.	165.000
1040STF + MON. COLOR	198.000
IMPR. SMM804	42.000
CABLE MONITOR/TV	3.900
5 DISCOS 3.5'' SC/DD	2.400
5 DISCOS 3.5'' DC/DD	3.000
SOFTWARE ATARI ST	
GESTION CONTABLE	21.900
FACTURACION	21.900
GESTION ALMACEN	16.000
CONTROL PROVEEDORES	21.900
GESTION FACTURAS (IVA)	16.000
LOS 5 MODULOS	72.800
PROCESADOR DE TEXTOS	8.400
BASE DE DATOS	12.900
LOGISTIX	25.000
ST BASIC	8.400
ST LOGO	8.400
NEOCHROME	12.900
PECAN UCSD PASCAL	17.500
PECAN UCSD PASCAL	28.000
ALTAIR	3.000
ARENA	6.700
BARBARIAN	5.400
BRATACCAS	5.400
CHESS	6.900
CRAFTON I XUNK	3.000
JOUST	3.300
LES PASSAGERS DU VENT	3.000
MACADAM BUMPER	3.000
PHOENIX	3.000
PROHIBITION	3.000
SPACE PILOT	6.100
ST KARATE	6.500
STARS RAIDER	2.700
TNT	3.000
TURBO GT	3.000

PAQUETES ATARI ST

* PARA EL ENVIO DEL MATERIAL CONSULTARNOS

Nº 1 ATARI 520 STF
MONITOR FÓSFOR BLANCO — 147.000 ptas.
IMPRESORA SMM804

Nº 2 ATARI 520 STF
MONITOR COLOR SC1224 — 179.000 ptas.
IMPRESORA SMM804

Nº 3 ATARI 1040 STF
MONITOR FÓSFOR BLANCO — 200.000 ptas.
IMPRESORA SMM804

Nº 4 ATARI 1040 STF
MONITOR COLOR SC 1224 — 232.000 ptas.
IMPRESORA SMM804

GARANTIA OFICIAL ATARI ESPAÑA



SPECTRUM, AMSTRAD

TAIPAN

Pablo Ariza

Me llamo Dirk Struan y soy inglés, aunque llevo algún tiempo vagando por tierras orientales. Mi sueño es convertirme en un poderoso y rico mercader, lo cual no es nada fácil, teniendo en cuenta que llegué de Inglaterra sin un duro en el bolsillo, pero espero conseguirlo con tu ayuda.

En 1821, el emperador chino decretó que sólo se podía vender mercancía a cambio de plata. En Europa había gran demanda de jade, seda y té, lo que supuso grandes cantidades de plata. Los europeos iban agotando impotentes sus reservas. Entonces, un barco inglés atracó en el puerto de Cantón con contrabando; los mercaderes chinos lo compraron pagando con plata: se había encontrado la forma de cerrar el círculo y recuperar la plata perdida. Comenzó un comercio floreciente. Algunos mercaderes se enriquecieron y formaron grandes flotas, monopolizando el comercio. Llegaron a ser tan poderosos que se los llamaba tai-pan: líderes supremos, y al jefe de todos ellos, TAI-PAN. Veinte años después, hace unos meses, llegué yo al puerto de Cantón. No tenía dinero, ni conocía a nadie, pero lo que sí tenía eran unas ideas muy claras de lo que quería, y aún quiero, pues no pararé hasta lograr ser el TAI-PAN... o morir en el intento.

En busca del dinero

Lo primero que necesitaba al llegar a Guanqzhou (nombre chino de Cantón) era un barco para comenzar mis negocios, pero no tenía dinero, así que debía buscar quien me lo prestara. Se me ocurrió ir al restaurante, porque sabía de muy buena tinta que allí había juego, y donde hay juego, hay dinero. Al entrar, una camarera me ofreció comer. Yo estaba realmente hambriento, pero sabía muy bien cómo era la hospitalidad de los orientales para con los que no pueden pagar (por otra parte, igual que la de los occidentales). Por tanto, traté de olvidar mi hambre de semanas y rechacé su ofrecimiento. Entonces me llevó a la trastienda, donde conocí a Jin Qua, un tipo muy simpático que me prestó 300.000 dólares. Yo los acepté de buen grado, aunque intenté evitar que se notara cuánto los necesitaba. Pero no hay que fiarse de las apariencias. Jin Qua tiene un aspecto afable, pero si no le devuelvo el dinero antes de seis meses, seguramente perderé la cabeza, que pasará a formar parte de su museo particular. Como prueba de mi voluntad de devolver el préstamo, le di medio medallón, y salí de allí acariciando mi cuello, sin saber cuánto duraría. De vez en cuando vuelvo al restaurante a probar mi fortuna en el juego, pero normalmente salgo perdiendo, así que he decidido que será mejor invertir mi dinero más inteligentemente.

Elección de barco

Con dinero fresco, me fui al banco (BANK) a comprar un barco. En China se usan fundamentalmente tres tipos de barcos, cada uno con sus distintas características:

— **Lorcha**. Barco pequeño, manejable, rápido, con dos cañones, y diez unidades de carga, el que suelen usar los contrabandistas. Son necesarios seis tripulantes para su manejo y su precio es de 150.000 dólares.

— **Clipper.** Barco de carga de tamaño medio. Con cuatro cañones y 30 unidades de carga. Necesita 12 tripulantes y cuesta 250.000 dólares.

— **Fragata.** Barco grande de guerra, algo lento, con 30 unida-



Todavía no tenía muy claro si me dedicaría al contrabando.

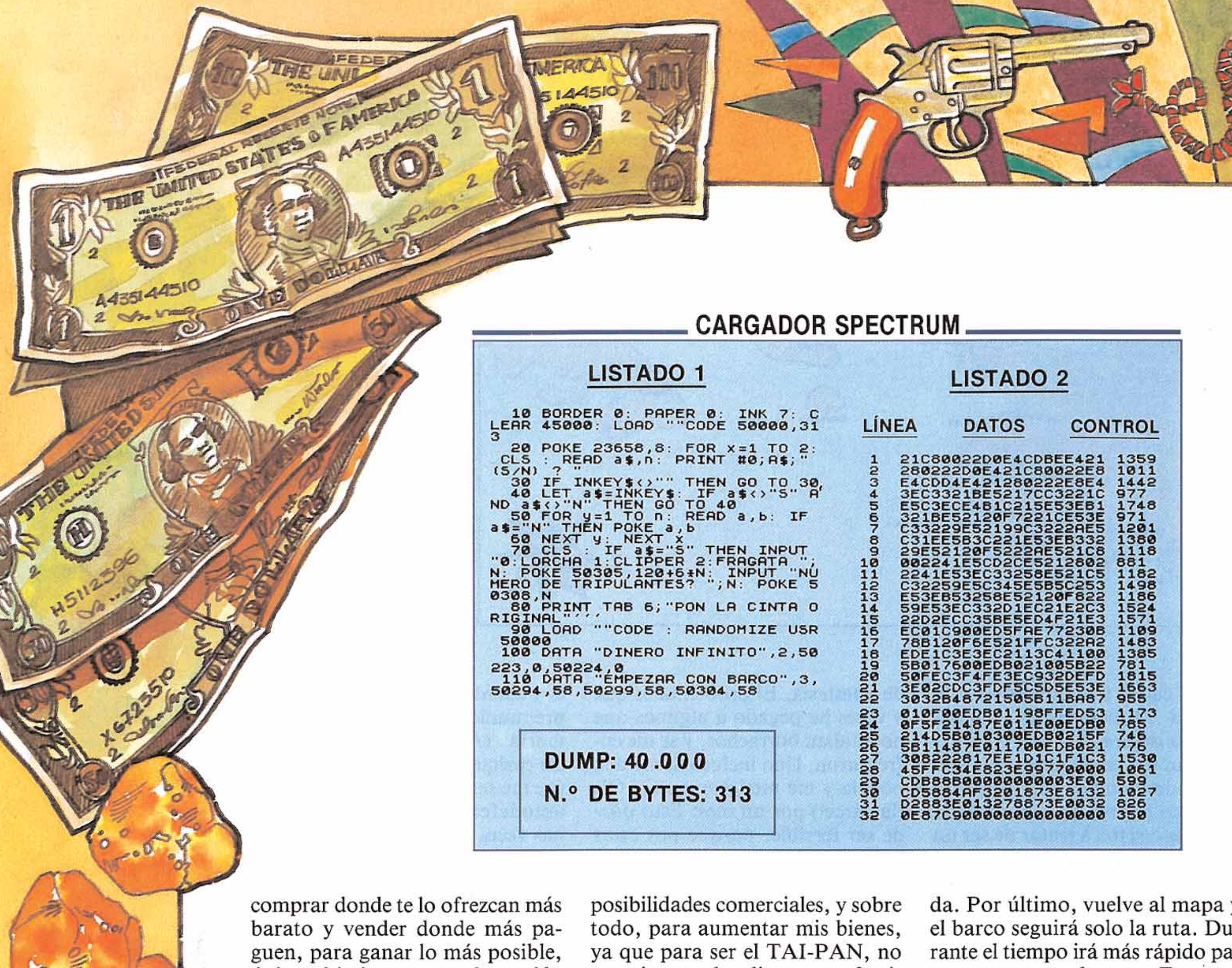
des de carga y ocho cañones, y necesita 24 tripulantes. Cuesta 400.000 dólares.

Según las actividades que uno vaya a desarrollar, conviene más un barco u otro. Yo aún no tenía muy claro si iba a tratar de ser un comerciante honrado o si, por el contrario, me sería más fácil hacer fortuna como pirata o contrabandista, así que no sabía qué barco me vendría mejor. Acabé decidiéndome por una lorcha, que era la más barata y con la que antes podría comenzar a trabajar.

Tras comprar el barco, necesitaba tripulantes. Los marineros siempre se pueden encontrar en la taberna (INN). También allí se encuentran las bebidas, pero yo procuro no beber mucho: gastas un dinero necesario y al emborracharte, puedes tener la desagradable sorpresa de que te embarcan por la fuerza en otro barco, y adiós a tus sueños. Cada tripulante cuesta 100 dólares, pero si se tiene una buena porra (a veces se las encuentra uno tiradas por ahí), hay una forma más barata, aunque más arriesgada, de obtenerlos. Se trata de liarse a palos con el primero que pase. Mi hijo (venido desde Inglaterra para ayudarme en mi aventura), se encarga de llevarlos al barco cuando yo les he dado su ración de anestesia. El problema es que a veces he pegado a algunos que no estaban borrachos, y se me enfrentaron. Uno incluso llamó a la policía y me metieron en GAOL (la cárcel) por un mes. Esto puede ser terrible, porque por estas latitudes si vas a la cárcel por cuarta vez, ya no sales vivo, sino en dos trozos. De todas formas, yo no suelo coger muchos marineros forzosos si no tengo otros pagados que me ayuden, pues en otro caso se me amotinarían.

Comienza el negocio

Ya tenía barco y tripulación, así que me fui a comprar comida en la tienda de suministros (SUPPLIES) y carga con que comerciar en el almacén (WAREHOUSE), así como un mapa y un catalejo que facilitan la navegación por los peligrosos mares chinos. Como no sabía si más adelante iba a querer ser pirata y abordar un barco, compré municiones en la armería (ARMOURY). En cualquier caso, siempre me servirán como autodefensa. Algunas veces me pararon por la calle unos tipejos con mal aspecto ofreciéndome contrabando. Yo no quería ser contrabandista, y procuraba evitarlos, pero algunos se han hecho millonarios así. En cada ciudad, hay fijado un precio aproximado de venta y otro de compra, tanto para la mercancía legal como para la ilegal. La cuestión está en



CARGADOR SPECTRUM

LISTADO 1

```
  10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LEAR 45000: LOAD ""CODE 50000,31
3
  20 POKE 23658,8: FOR x=1 TO 2:
 CLS : READ a$,n: PRINT #0;A$;"
(S/N) ? "
  30 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 30
  40 LET a$=INKEY$: IF a$<>"S" A
ND a$<>"N" THEN GO TO 40
  50 FOR y=1 TO n: READ a,b: IF
a$="N" THEN POKE a,b
  60 NEXT y: NEXT x
  70 CLS : IF a$="S" THEN INPUT
"0:LORCHA 1:CLIPPER 2:FRAGATA ";
N: POKE 50305,120+6*N: INPUT "NU
MERO DE TRIPULANTES? ";N: POKE 5
0308,N
  80 PRINT TAB 6;"PON LA CINTA O
RIGINAL"''
  90 LOAD ""CODE : RANDOMIZE USR
 50000
 100 DATA "DINERO INFINITO",2,50
223,0,50224,0
 110 DATA "EMPEZAR CON BARCO",3,
50294,58,50299,58,50304,58
```

DUMP: 40.000

N.º DE BYTES: 313

LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	21C80022D0E4CDBEE421	1359
2	280222D0E421C80022E8	1011
3	E4CDD4E421280222E8E4	1442
4	3EC3321BE5217CC3221C	977
5	E5C3ECE4B1C215E53EB1	1748
6	321BE52120F7221CE53E	971
7	C33229E52199C3222AE5	1201
8	C31EE5B3C221E53EB332	1380
9	29E52120F5222AE521C8	1118
10	002241E5CD2CE5212802	881
11	2241E53EC33258E521C5	1182
12	C32259E5C345E5B5C253	1498
13	E53EB53258E52120F822	1186
14	59E53EC332D1EC21E2C3	1524
15	22D2ECC35BE5ED4F21E3	1571
16	EC01C900ED5FAE77230B	1109
17	78B120F6E521FFC322A2	1483
18	EDE1C3E3EC2113C41100	1385
19	5B017600EDB021005B22	781
20	50FEC3F4FE3EC932DEFD	1815
21	3E02CDC3FDF5C5D5E53E	1663
22	3032B48721505B11BA87	955
23	010F00EDB01198FFED53	1173
24	0F5F21487E011E00EDB0	785
25	214D5B010300EDB0215F	746
26	5B11487E011700EDB021	776
27	3082228817EE1D1C1F1C3	1530
28	45FFC34E823E99770000	1061
29	CDB88B000000000003E09	599
30	CD5884AF3201873E8132	1027
31	D2883E01327887 3E0032	826
32	0E87C9000000000000000	350

comprar donde te lo ofrezcan más barato y vender donde más paguen, para ganar lo más posible, único objetivo que me ha traído aquí. Por eso, antes de comenzar a comerciar con grandes cantidades de mercancía, me di una vuelta por varias ciudades de alrededor para ver cómo estaban los precios. Según iba obteniendo beneficios, compraba y equipaba más barcos para aumentar mis posibilidades comerciales, y sobre todo, para aumentar mis bienes, ya que para ser el TAI-PAN, no necesito mucho dinero en efectivo, sino poseer muchos bienes.

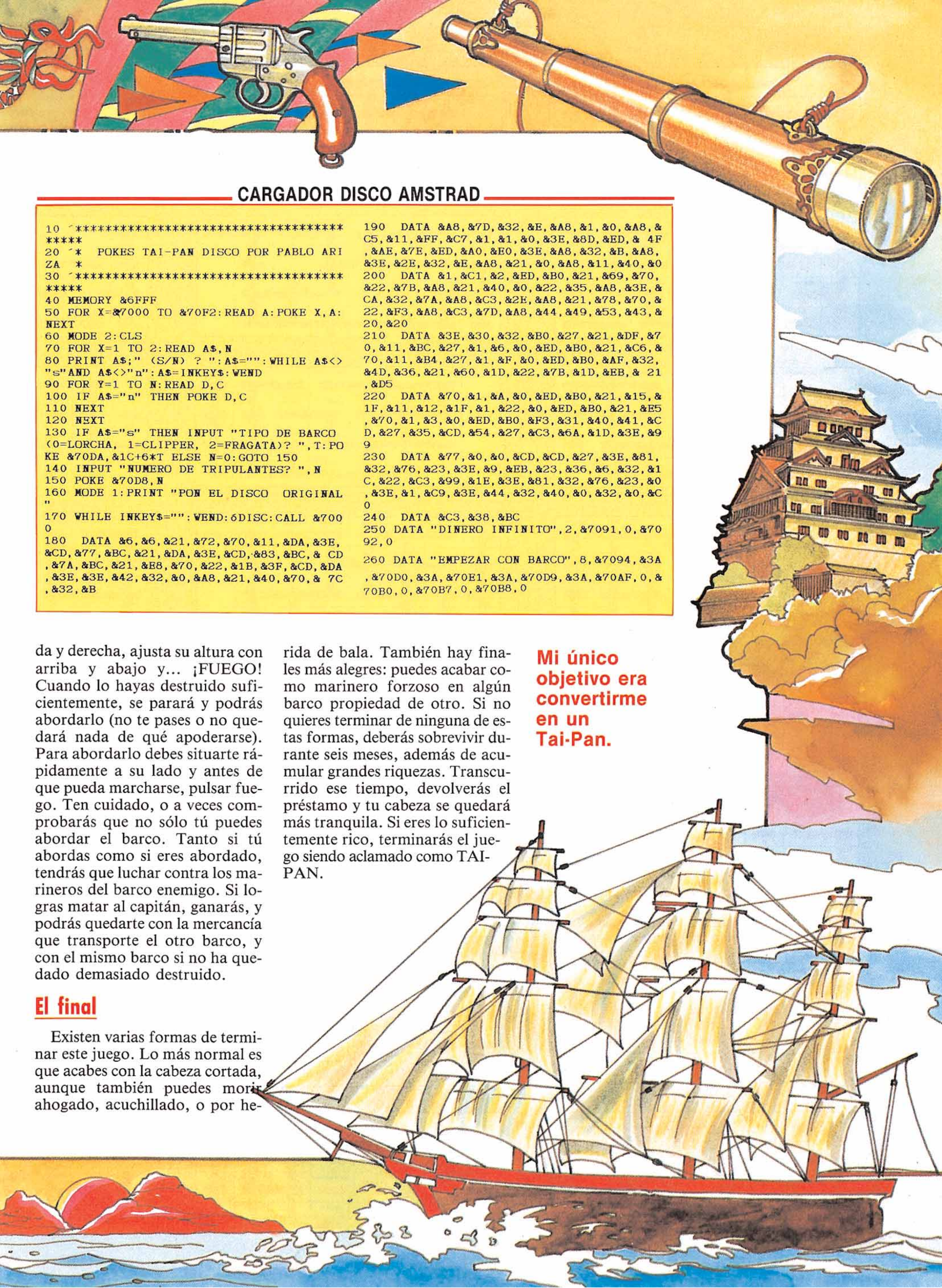
Navegando

Cuando tengas un barco equipado, puedes hacer viajes para comerciar en otros lugares o abordar barcos y apoderarte de su contenido. Para ello, ve al puerto y sal por abajo. Aparecerá una visión aérea de la costa, con el puerto y tu nave al lado. Con el icono de las velas ajusta la altura de éstas. A partir de ahora tienes dos peligros: el viento y los piratas. Para reducir ambos puedes viajar por una ruta de navegación, que tiene el inconveniente de no ser el camino más corto, pero sí el más seguro. Para navegar (sólo si tienes un mapa), elige el icono del mapa y verás las rutas que hay. Vuelve al control del barco y sitúate cerca de la elegida. Por último, vuelve al mapa y el barco seguirá solo la ruta. Durante el tiempo irá más rápido para que no te aburras. En unas épocas del año son mejores unas rutas que otras.

No olvides que a lo largo del viaje debes alimentar a tus marineros. Siempre que puedas dales suficiente comida y no la raciones; se pueden amotinar, y aunque no lo hagan, rendirán menos que bien alimentados. Para atracar en un puerto, simplemente ve hacia él.

¡Al abordaje!

Si decides dedicarte a la piratería, debes tener un barco con bastantes cañones y mucho armamento. Lo siguiente es un barco al que atacar. Cuando encuentres uno, mira de qué tipo es con el catalejo. Acto seguido, selecciona combate y dispara. Pasarás a la pantalla de tirar cañonazos. Elige el cañón que quieras con izquier-



CARGADOR DISCO AMSTRAD

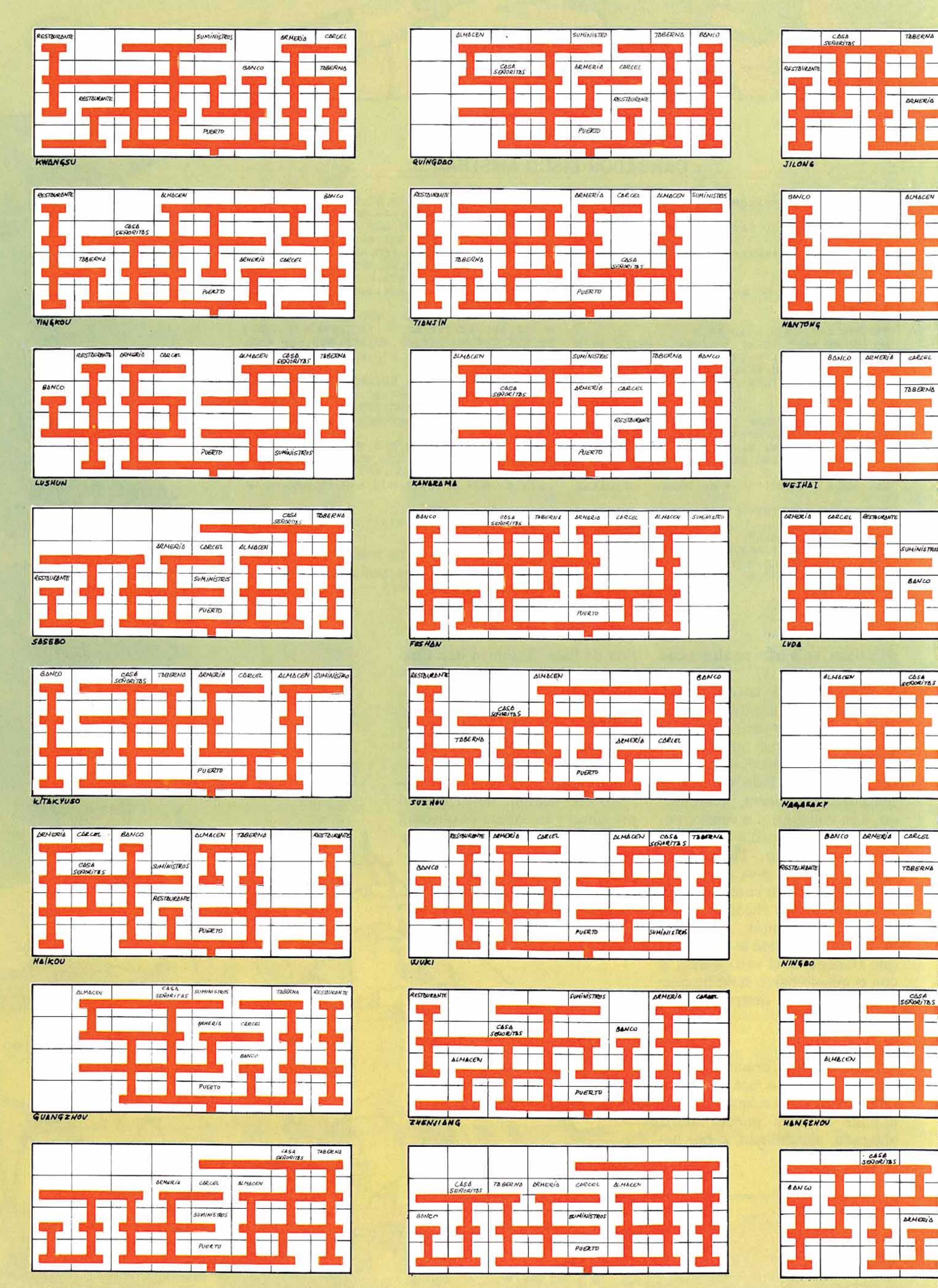
```
10 ´***********************************
*****
20 ´*  POKES TAI-PAN DISCO POR PABLO ARI
ZA  *
30 ´***********************************
*****
40 MEMORY &6FFF
50 FOR X=&7000 TO &70F2:READ A:POKE X,A:
NEXT
60 MODE 2:CLS
70 FOR X=1 TO 2:READ A$,N
80 PRINT A$;" (S/N) ? ":A$="":WHILE A$<>
"s"AND A$<>"n":A$=INKEY$:WEND
90 FOR Y=1 TO N:READ D,C
100 IF A$="n" THEN POKE D,C
110 NEXT
120 NEXT
130 IF A$="s" THEN INPUT "TIPO DE BARCO
(0=LORCHA, 1=CLIPPER, 2=FRAGATA)? ",T:PO
KE &70DA,&1C+6*T ELSE N=0:GOTO 150
140 INPUT "NUMERO DE TRIPULANTES? ",N
150 POKE &70D8,N
160 MODE 1:PRINT "PON EL DISCO  ORIGINAL
"
170 WHILE INKEY$="":WEND:ÓDISC:CALL &700
0
180  DATA &6,&6,&21,&72,&70,&11,&DA,&3E,
&CD,&77,&BC,&21,&DA,&3E,&CD,·&83,&BC,& CD
,&7A,&BC,&21,&E8,&70,&22,&1B,&3F,&CD,&DA
,&3E,&3E,&42,&32,&0,&A8,&21,&40,&70,& 7C
,&32,&B
190  DATA &A8,&7D,&32,&E,&A8,&1,&0,&A8,&
C5,&11,&FF,&C7,&1,&1,&0,&3E,&8D,&ED,& 4F
,&AE,&7E,&ED,&A0,&E0,&3E,&A8,&32,&B,&A8,
&3E,&2E,&32,&E,&A8,&21,&0,&A8,&11,&40,&0
200  DATA &1,&C1,&2,&ED,&B0,&21,&69,&70,
&22,&7B,&A8,&21,&40,&0,&22,&35,&A8,&3E,&
CA,&32,&7A,&A8,&C3,&2E,&A8,&21,&78,&70,&
22,&F3,&A8,&C3,&7D,&A8,&44,&49,&53,&43,&
20,&20
210  DATA &3E,&30,&32,&B0,&27,&21,&DF,&7
0,&11,&BC,&27,&1,&6,&0,&ED,&B0,&21,&C6,&
70,&11,&B4,&27,&1,&F,&0,&ED,&B0,&AF,&32,
&4D,&36,&21,&60,&1D,&22,&7B,&1D,&EB,& 21
,&D5
220  DATA &70,&1,&A,&0,&ED,&B0,&21,&15,&
1F,&11,&12,&1F,&1,&22,&0,&ED,&B0,&21,&E5
,&70,&1,&3,&0,&ED,&B0,&F3,&31,&40,&41,&C
D,&27,&35,&CD,&54,&27,&C3,&6A,&1D,&3E,&9
9
230  DATA &77,&0,&0,&CD,&CD,&27,&3E,&81,
&32,&76,&23,&3E,&9,&EB,&23,&36,&6,&32,&1
C,&22,&C3,&99,&1E,&3E,&81,&32,&76,&23,&0
,&3E,&1,&C9,&3E,&44,&32,&40,&0,&32,&0,&C
0
240  DATA &C3,&38,&BC
250 DATA "DINERO INFINITO",2,&7091,0,&70
92,0
260 DATA "EMPEZAR CON BARCO",8,&7094,&3A
,&70D0,&3A,&70E1,&3A,&70D9,&3A,&70AF,0,&
70B0,0,&70B7,0,&70B8,0
```

da y derecha, ajusta su altura con arriba y abajo y... ¡FUEGO! Cuando lo hayas destruido suficientemente, se parará y podrás abordarlo (no te pases o no quedará nada de qué apoderarse). Para abordarlo debes situarte rápidamente a su lado y antes de que pueda marcharse, pulsar fuego. Ten cuidado, o a veces comprobarás que no sólo tú puedes abordar el barco. Tanto si tú abordas como si eres abordado, tendrás que luchar contra los marineros del barco enemigo. Si logras matar al capitán, ganarás, y podrás quedarte con la mercancía que transporte el otro barco, y con el mismo barco si no ha quedado demasiado destruido.

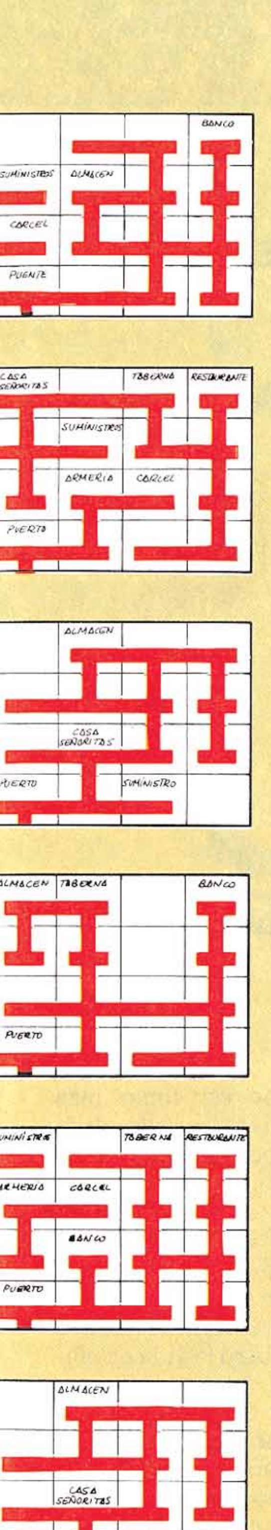
El final

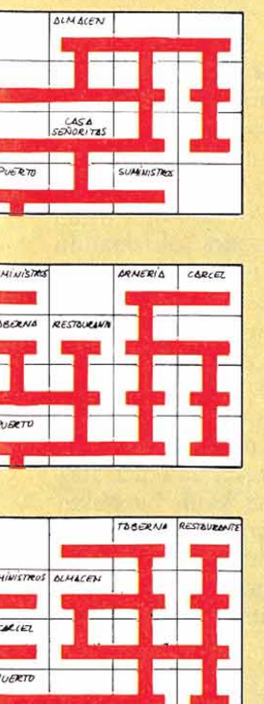
Existen varias formas de terminar este juego. Lo más normal es que acabes con la cabeza cortada, aunque también puedes morir ahogado, acuchillado, o por herida de bala. También hay finales más alegres: puedes acabar como marinero forzoso en algún barco propiedad de otro. Si no quieres terminar de ninguna de estas formas, deberás sobrevivir durante seis meses, además de acumular grandes riquezas. Transcurrido ese tiempo, devolverás el préstamo y tu cabeza se quedará más tranquila. Si eres lo suficientemente rico, terminarás el juego siendo aclamado como TAI-PAN.

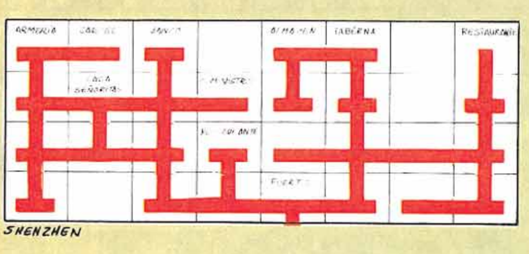
Mi único objetivo era convertirme en un Tai-Pan.

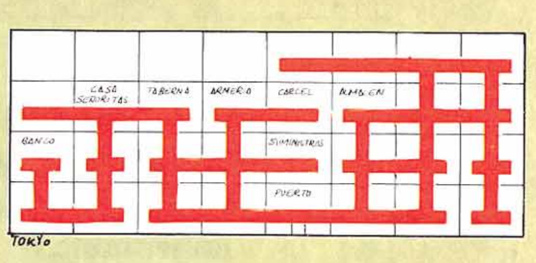


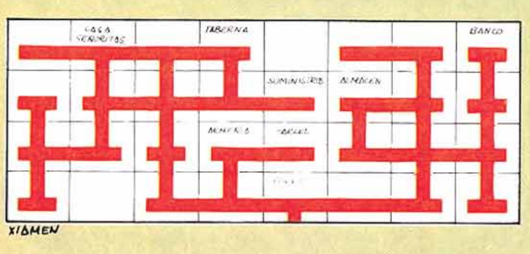
RESTAURANTE SUMINISTROS ARMERIA CARCEL
BANCO TABERNA
RESTAURANTE
PUERTO
KWANGSU
RESTAURANTE ALMACEN BANCO
CASA SEÑORITAS
TABERNA ARMERIA CARCEL
PUERTO
YINGKOU
RESTAURANTE ARMERIA CARCEL ALMACEN CASA SEÑORITAS TABERNA
BANCO
PUERTO SUMINISTROS
LUSHUN
CASA SEÑORITAS TABERNA
ARMERIA CARCEL ALMACEN
RESTAURANTE SUMINISTROS
PUERTO
SASEBO
BANCO CASA SEÑORITAS TABERNA ARMERIA CARCEL ALMACEN SUMINISTRO
PUERTO
KITAKYUSO
ARMERIA CARCEL BANCO ALMACEN TABERNA RESTAURANTE
CASA SEÑORITAS SUMINISTROS
RESTAURANTE
PUERTO
HAIKOU
ALMACEN CASA SEÑORITAS SUMINISTROS TABERNA RESTAURANTE
ARMERIA CARCEL
BANCO
PUERTO
GUANGZHOU
CASA SEÑORITAS TABERNA
ARMERIA CARCEL ALMACEN
SUMINISTROS
PUERTO
ALMACEN SUMINISTRO TABERNA BANCO
CASA SEÑORITAS ARMERIA CARCEL
RESTAURANTE
PUERTO
QUINGDAO
RESTAURANTE ARMERIA CARCEL ALMACEN SUMINISTROS
TABERNA CASA SEÑORITAS
PUERTO
TIANJIN
ALMACEN SUMINISTROS TABERNA BANCO
CASA SEÑORITAS ARMERIA CARCEL
RESTAURANTE
PUERTO
KANBRAMA
BANCO CASA SEÑORITAS TABERNA ARMERIA CARCEL ALMACEN SUMINISTRO
PUERTO
FOSHAN
RESTAURANTE ALMACEN BANCO
CASA SEÑORITAS
TABERNA ARMERIA CARCEL
PUERTO
SUZHOU
RESTAURANTE ARMERIA CARCEL ALMACEN CASA SEÑORITAS TABERNA
BANCO
PUERTO SUMINISTROS
WUKI
RESTAURANTE SUMINISTROS ARMERIA CARCEL
CASA SEÑORITAS BANCO
ALMACEN
PUERTO
ZHENJIANG
CASA SEÑORITAS TABERNA ARMERIA CARCEL ALMACEN
BANCO SUMINISTROS
PUERTO
CASA SEÑORITAS TABERNA
RESTAURANTE
ARMERIA
JILONG
BANCO ALMACEN
NANTONG
BANCO ARMERIA CARCEL
TABERNA
WEIHAI
ARMERIA CARCEL RESTAURANTE
SUMINISTROS
BANCO
LUDA
ALMACEN CASA SEÑORITAS
NAGASAKY
BANCO ARMERIA CARCEL
RESTAURANTE TABERNA
NINGBO
CASA SEÑORITAS
ALMACEN
HANGZHOU
CASA SEÑORITAS
BANCO
ARMERIA

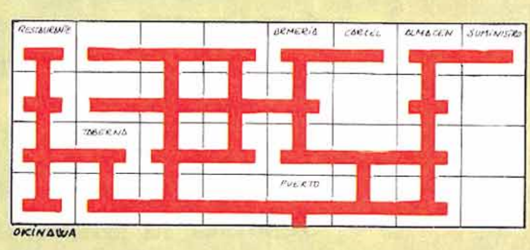


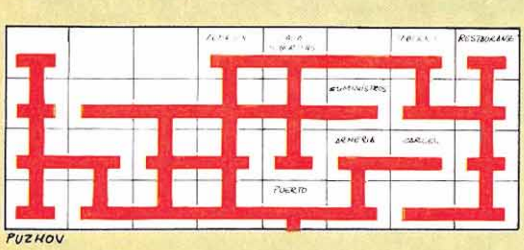


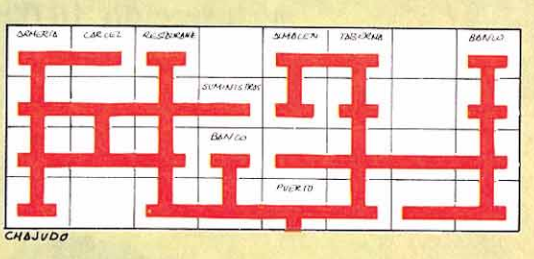




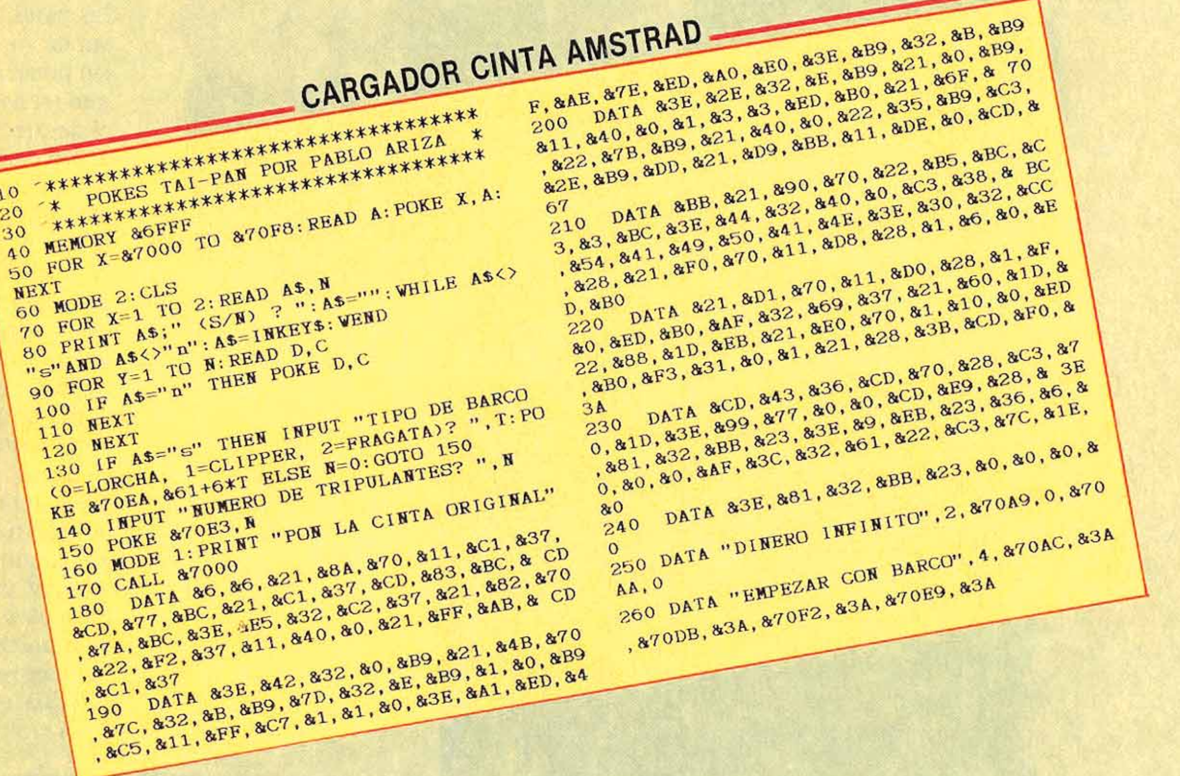








MAPA DEL TAIPAN



CARGADOR CINTA AMSTRAD

```
10 ´***********************************
20 ´*  POKES TAI-PAN POR PABLO ARIZA  *
30 ´***********************************
40 MEMORY &6FFF
50 FOR X=&7000 TO &70F8:READ A:POKE X,A:
NEXT
60 MODE 2:CLS
70 FOR X=1 TO 2:READ A$,N
80 PRINT A$;" (S/N) ? ":A$="":WHILE A$<>
"s"AND A$<>"n":A$=INKEY$:WEND
90 FOR Y=1 TO N:READ D,C
100 IF A$="n" THEN POKE D,C
110 NEXT
120 NEXT
130 IF A$="s" THEN INPUT "TIPO DE BARCO
(0=LORCHA, 1=CLIPPER, 2=FRAGATA)? ",T:PO
KE &70EA,&61+6*T ELSE N=0:GOTO 150
140 INPUT "NUMERO DE TRIPULANTES? ",N
150 POKE &70E3,N
160 MODE 1:PRINT "PON LA CINTA ORIGINAL"
170 CALL &7000
180  DATA &6,&6,&21,&8A,&70,&11,&C1,&37,
&CD,&77,&BC,&21,&C1,&37,&CD,&83,&BC,& CD
,&7A,&BC,&3E,&E5,&32,&C2,&37,&21,&82,&70
,&22,&F2,&37,&11,&40,&0,&21,&FF,&AB,& CD
,&C1,&37
190  DATA &3E,&42,&32,&0,&B9,&21,&4B,&70
,&7C,&32,&B,&B9,&7D,&32,&E,&B9,&1,&0,&B9
,&C5,&11,&FF,&C7,&1,&1,&0,&3E,&A1,&ED,&4
F,&AE,&7E,&ED,&A0,&E0,&3E,&B9,&32,&B,&B9
200  DATA &3E,&2E,&32,&E,&B9,&21,&0,&B9,
&11,&40,&0,&1,&3,&3,&ED,&B0,&21,&6F,& 70
,&22,&7B,&B9,&21,&40,&0,&22,&35,&B9,&C3,
&2E,&B9,&DD,&21,&D9,&BB,&11,&DE,&0,&CD,&
67
210  DATA &BB,&21,&90,&70,&22,&B5,&BC,&C
3,&3,&BC,&3E,&44,&32,&40,&0,&C3,&38,& BC
,&54,&41,&49,&50,&41,&4E,&3E,&30,&32,&CC
,&28,&21,&F0,&70,&11,&D8,&28,&1,&6,&0,&E
D,&B0
220  DATA &21,&D1,&70,&11,&D0,&28,&1,&F,
&0,&ED,&B0,&AF,&32,&69,&37,&21,&60,&1D,&
22,&88,&1D,&EB,&21,&E0,&70,&1,&10,&0,&ED
,&B0,&F3,&31,&0,&1,&21,&28,&3B,&CD,&F0,&
3A
230  DATA &CD,&43,&36,&CD,&70,&28,&C3,&7
0,&1D,&3E,&99,&77,&0,&0,&CD,&E9,&28,& 3E
,&81,&32,&BB,&23,&3E,&9,&EB,&23,&36,&6,&
0,&0,&0,&AF,&3C,&32,&61,&22,&C3,&7C,&1E,
&0
240  DATA &3E,&81,&32,&BB,&23,&0,&0,&0,&
0
250 DATA "DINERO INFINITO",2,&70A9,0,&70
AA,0
260 DATA "EMPEZAR CON BARCO",4,&70AC,&3A
,&70DB,&3A,&70F2,&3A,&70E9,&3A
```

Las calles de tu ciudad ofrecen un aspecto lamentable. Gamberros, matones, ladronzuelos, mujeres de dudosa reputación... La policía, incapaz de resolver la situación, ha ofrecido 10.000 dólares a quien consiga restablecer el orden. ¿Te atreves?

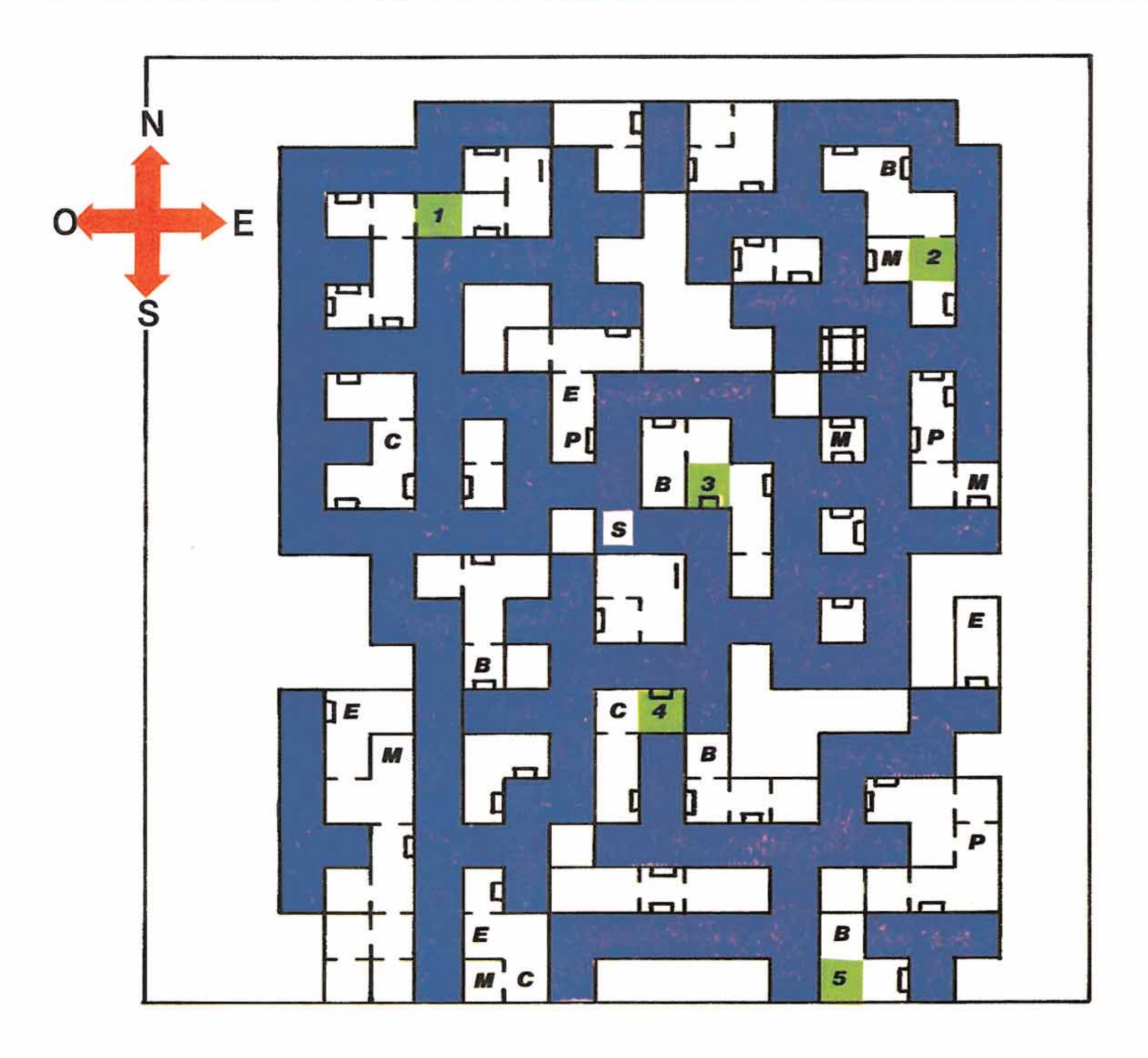
SPECTRUM, COMMODORE, MSX

José Emilio Barbero

DEATH WISH 3

Tu misión es, como bien imaginas, recorrer las calles de la ciudad eliminando a los delincuentes y acabando con las revueltas y disturbios que asolan las calles. Para conseguir esto último debes encontrar y eliminar a los jefes de las pandillas de delincuentes. Por supuesto, deberás realizar tu tarea sin poner en peligro la vida de ningún transeúnte, ya que si durante el desarrollo de tu misión dañas a algún ciudadano o a algún policía deberás pagar un alto precio por ello (en concreto, tu marcador sufrirá un súbito e importante descenso pudiendo llegar, incluso, a ser negativo). Por lo tanto, afina tu puntería y dispara sólo cuando estés seguro de que ningún ciudadano está en tu camino.

El equipo con que cuentas está compuesto por un detallado mapa de la ciudad, un chaleco antibalas, un receptor a través del cual podrás recibir información de la policía, una pistola, una metralleta, una escopeta y un bazooka. Para estas cuatro armas dispones de munición limitada que podrás reponer recogiendo la que hay escondida en algunas casas.



S	SALIDA
B	BAZOOKA
E	ESCOPETA
M	METRALLETA
P	PISTOLA
C	CHALECO
(verde)	Habitación donde se esconde un jefe de pandilla.

1 Área North-West

2 Área North-West

3 Área Central

4 Área South-West

5 Área South-West

Los enemigos

Debes disparar contra todos los personajes que aparezcan, excepto sobre los siguientes:

ANCIANAS Y POLICÍAS. Disparar contra una viejecilla indefensa puede suponerte un duro castigo, así que ten cuidado. En cuanto a los policías, el perjuicio es doble porque además de restarte puntos perderás un colaborador en tu misión, ya que los policías que recorren las pantallas también disparan contra los enemigos.

TRABAJADORES DE LA FUNERARIA. No malgastes una bala con ellos. Su única preocupación es recoger los cadáveres de las calles. Además son inmunes a nuestras balas.

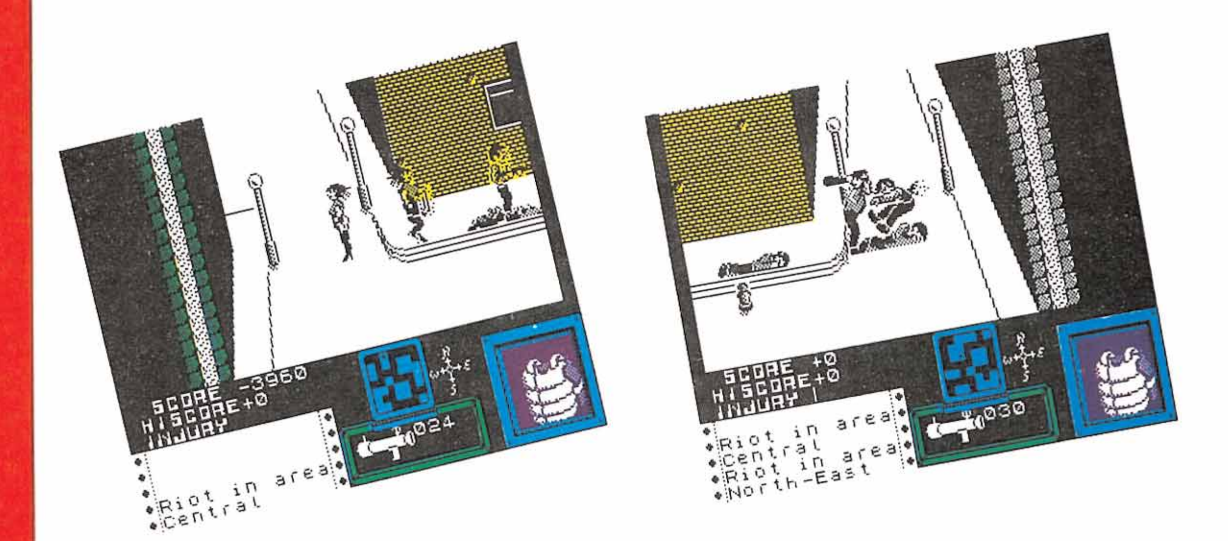
MUJERES DE «DUDOSA REPUTACIÓN». El único mal que nos pueden acarrear es arrastranos al mal camino (tener cuidado, la carne es débil). No les disparéis, no hacen daño a nadie y además son inmunes a nuestras balas.

Las armas

Cualquiera de las armas de que dispones es válida para eliminar a los enemigos, pero hay una que debes usar con precaución: la metralleta. Úsala únicamente cuando sólo haya enemigos en la pantalla, ya que es bastante fácil que al disparar una ráfaga des a quien no quieras y algún ciudadano pague tu falta de precisión. Además, si no quieres gastar toda su munición en la primera ráfaga ten cuidado al disparar y procura que no se te pegue el dedo al gatillo.

Las revueltas

A la izquierda del marcador podemos observar la pantalla de



nuestro receptor. En ella irán apareciendo los mensajes que nos transmita la policía. En ellos se nos informará de la zona en que se están produciendo disturbios. Deberemos, entonces, dirigirnos hacia la zona indicada y buscar al jefe de la pandilla (gang leader). Siempre está dentro de una casa, parapetado detrás de una mesa e inmóvil. Al acabar con él la revuelta quedará controlada.

Si se producen varias revueltas a la vez dirigiros primero a la que esté más cercana.

El mapa

En un pequeño recuadro en la zona derecha del marcador podréis distinguir un dibujo que representa la zona del mapa en que nos encontramos. Justo a su lado hay una brújula que nos indica en qué dirección estamos avanzando.

En un principio el recuadro es de color azul y podréis distinguir en él un pequeño punto parpadeante; representa nuestra posición exacta dentro de esa porción de mapa. También podréis distinguir unos pequeños cuadrados que se encuentran dentro de las casas; representan la ubicación de las armas que hay esparcidas por la ciudad.

Si en cualquier momento durante el transcurso del juego pulsáis la tecla «M» el recuadro cambiará de color pasando a ser amarillo. Nosotros seguiremos estando representados por un pequeño punto, pero ahora los cuadrados que veáis representan a los líderes de las pandillas. Gracias a esto podréis encontrarlos fácilmente.

En el mapa que os ofrecemos podréis encontrar la entrada a todas las casas, así como algunos de los puntos donde normalmente suele haber munición o un chaleco antibalas nuevo. De todas formas su ubicación es algo aleatoria y vale más buscarlas en el mapa del marcador.

El chaleco

En el extremo derecho del marcador podréis observar un chaleco antibalas que representa al que llevamos puesto. A medida que vaya recibiendo impactos se irá deteriorando hasta el punto de que algún disparo puede resultar fatal para nuestra integridad.

Prestar mucha atención tanto a este marcador como a la barra que indica nuestro nivel de daños (INJURY). Si este último llega a ponerse de color rojo bastarán pocos ataques de nuestros enemigos para acabar con nosotros.

Si tenéis muy deteriorado vuestro chaleco, buscad alguno en el mapa. En cuanto al marcador de daños, si permanecemos en una pantalla sin movernos y sin que nos ataque nadie, irá disminuyendo poco a poco.

Notas finales

El juego no tiene final y lo único que conseguiréis si elimináis todas las revueltas será un buen montón de puntos y un mensaje de la policía que nos indicará que los disturbios han acabado, y a la vez nos advierte que nada es eterno, por lo que deberemos continuar atentos por si se producen nuevas revueltas.

Hay ciertos objetos dentro de las casas como mesas, sillas o televisores que podéis destruir con vuestros disparos, pero esto no os dará ningún punto, así que reservar la munición para cosas más útiles. Sólo deberéis destruir la mesa tras la cual está el jefe de la pandilla. Hecho esto, podréis eliminarlo de un disparo.

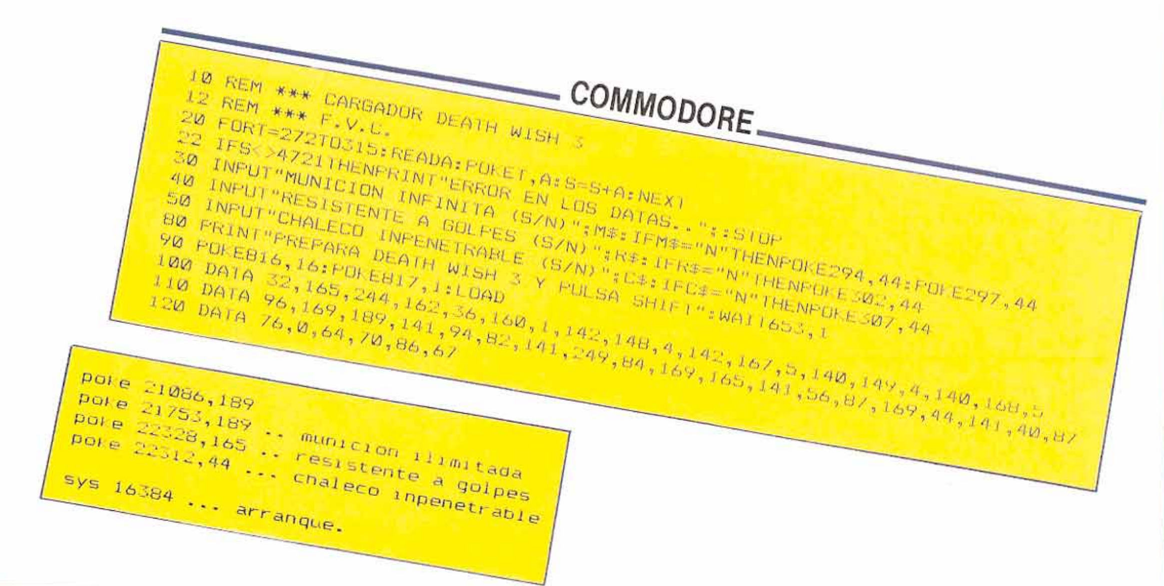
Es importante que aprendáis a orientaros por el mapa y os desplacéis todo lo rápido que os sea posible a donde os indique la policía. De lo contrario, cuando lleguéis al punto donde está la revuelta se habrán iniciado ya otras en otros puntos (con seguridad lejos de donde os encontréis, con lo que la cosa nunca acabará).

Si tecleáis el cargador y utilizáis la opción de vidas infinitas, vuestro chaleco permanecerá intacto y la barra de daños a cero.

Si usáis la opción de juego sin enemigos tan sólo aparecerán los líderes de las pandillas.

En el mapa que incluimos están señaladas las cinco habitaciones en las que siempre están los líderes de las pandillas, junto a un número que identifica la zona en que se encuentran. Cuando se produzca una revuelta sólo tendréis que mirar en qué zona ha ocurrido y dirigiros a la habitación que corresponde con esa zona.

Si al entrar en la habitación en que tiene que estar el líder de la pandilla no le veis, probad a mover el mapa hacia el sur o hacia el norte (con las teclas de arriba y abajo) hasta que le encontréis.



COMMODORE

```
10 REM *** CARGADOR DEATH WISH 3
12 REM *** F.V.C.
20 FORT=272TO315:READA:POKET,A:S=S+A:NEXT
22 IFS<>4721THENPRINT"ERROR EN LOS DATAS..":STOP
30 INPUT"MUNICION INFINITA (S/N)";M$:IFM$="N"THENPOKE294,44:POKE297,44
40 INPUT"RESISTENTE A GOLPES (S/N)";R$:IFR$="N"THENPOKE302,44
50 INPUT"CHALECO INPENETRABLE (S/N)";C$:IFC$="N"THENPOKE307,44
80 PRINT"PREPARA DEATH WISH 3 Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,16:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,36,160,1,142,148,4,142,167,5,140,149,4,140,168,5
110 DATA 96,169,189,141,94,82,141,249,84,169,165,141,56,87,169,44,141,40,87
120 DATA 76,0,64,70,86,67
```

```
poke 21086,189
poke 21753,189 .. municion ilimitada
poke 22328,165 .. resistente a golpes
poke 22312,44 ... chaleco inpenetrable
sys 16384 ... arranque.
```

Poco puedo contaros que no sepáis ya sobre el argumento de este juego, basado en la película del mismo nombre, ya que sus guionistas han recurrido al esquema clásico de chico duro que ejerce la justicia por su cuenta en una ciudad plagada de criminales.

Las calles de Nueva York nos sirven de escenario para que adoptemos la personalidad de Charles Bronson, por supuesto el justiciero del barrio, y eliminemos armados hasta los dientes a las pandillas de navajeros, punks agresivos y demás especies urbanas. Tal vez hayáis pensado que la expresión armados hasta los dientes es una exageración, pero nada más lejos de la realidad; desde el comienzo del juego contamos con cuatro armas, una pistola, un fusil ametrallador, un bazoka y una ametralladora.

Al igual que en el juego Dun Darach nuestro protagonista sólo puede desplazarse por la pantalla de izquierda a derecha. Para dirigirnos al norte, por ejemplo, para entrar en una casa, o cambiar de calle, o hacia el sur debemos pulsar la tecla que señala esta dirección, cambiando entonces la perspectiva de la calle y moviéndonos de izquierda a derecha. También contaremos con la ayuda de un mapa de la ciudad en el que se refleja nuestra posición.

Death Wise 3 es un divertido programa en la más pura líne arcade, en el que la constante aparición de enemigos y la rapidez le sitúan a la altura de los grandes títulos de software.

Cristina Fernández

SPECTRUM

LISTADO 1

```
   3 REM J.EMILIO BARBERO
  10 CLEAR 25000: BORDER 0: PAPE
R 0: INK 7: CLS : POKE 23658,8
  15 LOAD ""CODE 32765
  20 INPUT "QUIERES VIDAS INFINI
TAS (S/N)";a$: IF a$="N" THEN PO
KE 32865,0
  30 INPUT "QUIERES ARMAMENTO IN
FINITO (S/N)";a$: IF a$="S" THEN
 GO TO 90
  35 POKE 32870,0: POKE 32874,0
  40 INPUT "QUIERES CAMBIAR EL N
UMERO DE MUNICIONES CON QUE EMPI
EZAS (S/N)";a$: IF a$="N" THEN G
O TO 90
  50 INPUT "ESCOPETA (0-127)";n:
 POKE 32882,n
  60 INPUT "PISTOLA (0-127)";n:
POKE 32887,n
  70 INPUT "METRALLETA (0-127)";
n: POKE 32892,n
  80 INPUT "BAZOOKA (0-127)";n:

POKE 32897,n
  90 INPUT "QUIERES JUEGO SIN EN
EMIGOS (S/N)";a$: IF a$="N" THEN
 POKE 32905,0
 100 INPUT "QUIERES SUPER-SCORE
(S/N)";a$: IF a$="S" THEN GO TO
110
 105 POKE 32877,0: POKE 32880,0
 110 PRINT "      PON LA CINTA OR
IGINAL                Y PULSA UNA T
ECLA"
 120 PAUSE 0
 125 LOAD ""CODE 60000
 130 RANDOMIZE USR 32765
```

LISTADO 2

Línea	Datos	Control
1	319880DD21004011001B	691
2	3EFF37CD5605DD21005B	1013
3	1100253EFF37CD5605DD	943
4	21008411007C3EFF37CD	883
5	5605210058110158O1FF	574
6	023600EDB0DD21004011	804
7	00043EFF37CD5605214F	784
8	8011004401640OEDB0C3	922
9	004421004031FF5F1100	581
10	80010004EDB03EC9329E	1017
11	9B3EC3321797AF321697	1034
12	32F19D32F29D3E1E3258	1127
13	AA3E0A3259AA3E14325E	777
14	AA3E0A325FAA3EC932AF	1045
15	74C3406C000000000000	483

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 145

MSX-2

```
10 REM CARGADOR DEATH WISH 3
20 REM MSX.MSX.MSX.MSX.MSX.MSX
30 CLS
40 BLOAD"CAS:"
50 POKE&HD829,0:POKE&HD82A,&HD9
60 POKE&HD931,0
70 FORI=&HD900TO&HD909
80 READA$
90 POKEI,VAL("&H"+A$)
100 NEXT
110 DATA E5,21,0,0,22,1D,A1,E1,E9,C9
120 DEFUSR=PEEK(&HFCBF)+256*PEEK(&HFCC
0):A=USR(0)
```

	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		



PEDRO JOSÉ
RODRÍGUEZ LARRAÑAGA

FLUNKY

**AMSTRAD
SPECTRUM**

¿Necesitas trabajo? En el palacio de Buckingham hay un puesto vacante de criado personal de la familia real. Si te aceptan además de ganar un buen sueldo tendrás el honor de conocer y servir a tan ilustres personajes.

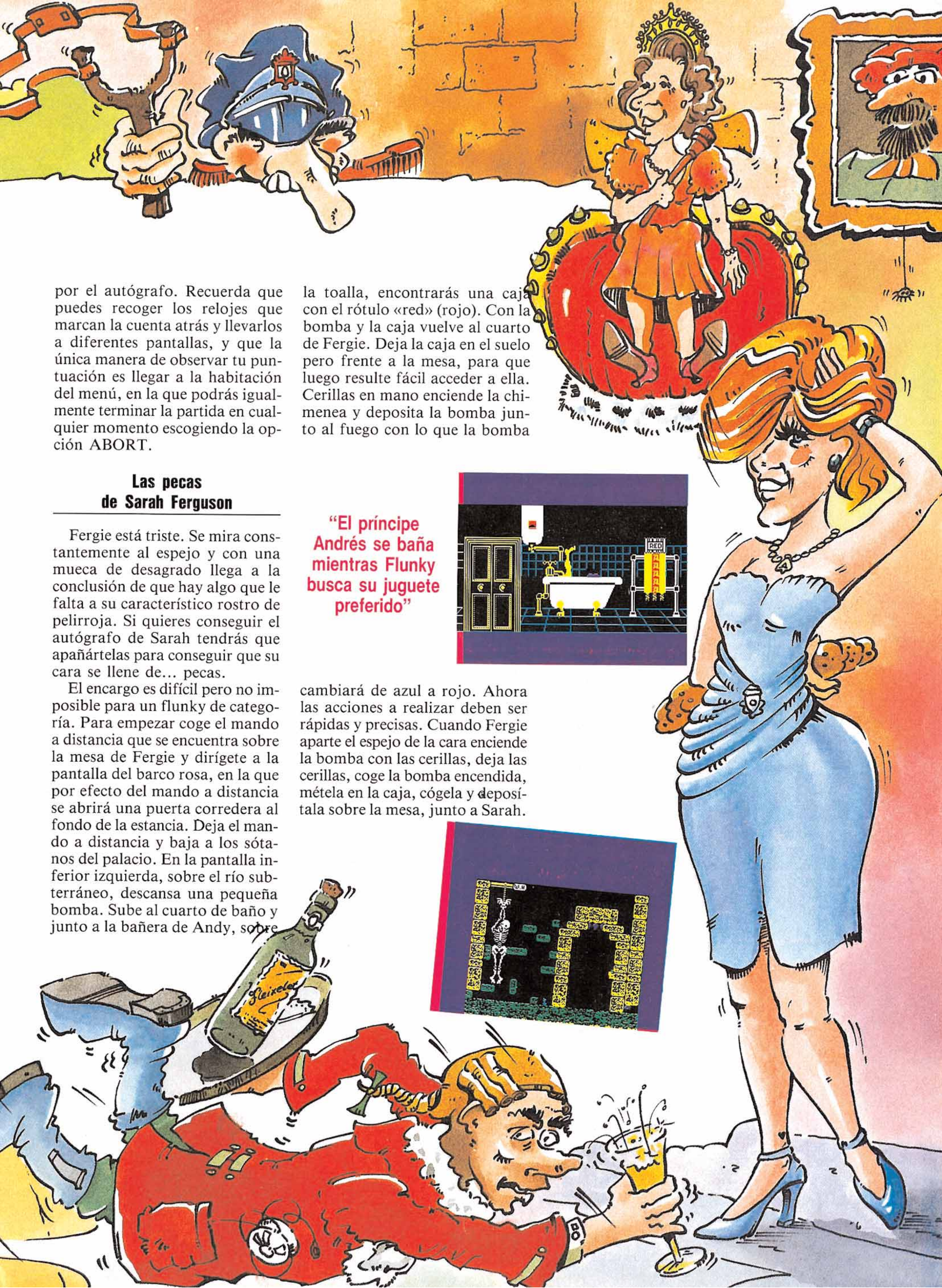
En tu nuevo trabajo de criado en Buck House, residencia de la familia real británica, tendrás que ser hábil, rápido y sagaz para satisfacer los curiosos deseos de sus moradores. Tu misión consiste en cumplir correctamente cinco tareas, una por cada miembro de la familia, teniendo en cuenta que existe un orden de prioridades en la realización de las tareas pues para poder acceder a las habitaciones de la reina Isabel tendrás que haber satisfecho previamente los deseos de los cuatro jóvenes de la familia: Carlos, Diana, Andrés y Fergie. El orden de las cuatro primeras tareas es indistinto, pues los objetos y acciones para realizarlas son independientes completamente del resto. Para aceptar una misión dirígete a la pantalla en la que se encuentre uno de los cuatro personajes y espera sus órdenes, momento en el cual comenzará una alocada cuenta atrás en los relojes colocados en varias estancias de palacio. La tarea deberá ser cumplida en un tiempo limitado que varía de unas a otras, consumido el tiempo todos tus esfuerzos habrán sido en vano.

La dura vida de un flunky

Cuentas con seis vidas representadas por unas máscaras que observarás en algunos de los cuadros del palacio. Perderlas, por desgracia, es muy sencillo, pues los famosos y estáticos guardias de Buckingham Palace no dudarán en usar sus bayonetas cuando realices una acción para ellos extraña o si intentas salir de las habitaciones de un personaje sin cumplir la misión encomendada. Si intentas entrar en las habitaciones de la reina sin haber cumplido las cuatro misiones previas el soldado que las custodia terminará con todas tus vidas de golpe.

Comienzas tu aventura con un libro de autógrafos (A) y una caja de cerillas (M). Dado que tu objetivo primordial es conseguir un autógrafo de cada uno de los miembros de la familia real británica, cada vez que realices correctamente una misión el personaje correspondiente, agradecido, estampará su firma en el libro. La caja de cerillas sirve para cumplir con la rutina diaria de la vida de criado, encender las cinco chimeneas del palacio, una por cada miembro de la familia. Además de las cerillas y el libro puedes guardar hasta un tercer objeto en tus bolsillos, siempre que no sea demasiado grande y pesado.

Para conseguir un autógrafo deposita el libro cerca del personaje en cuestión. La puntuación por cada tarea correctamente realizada será el tiempo sobrante y una bonificación de 1.000 puntos



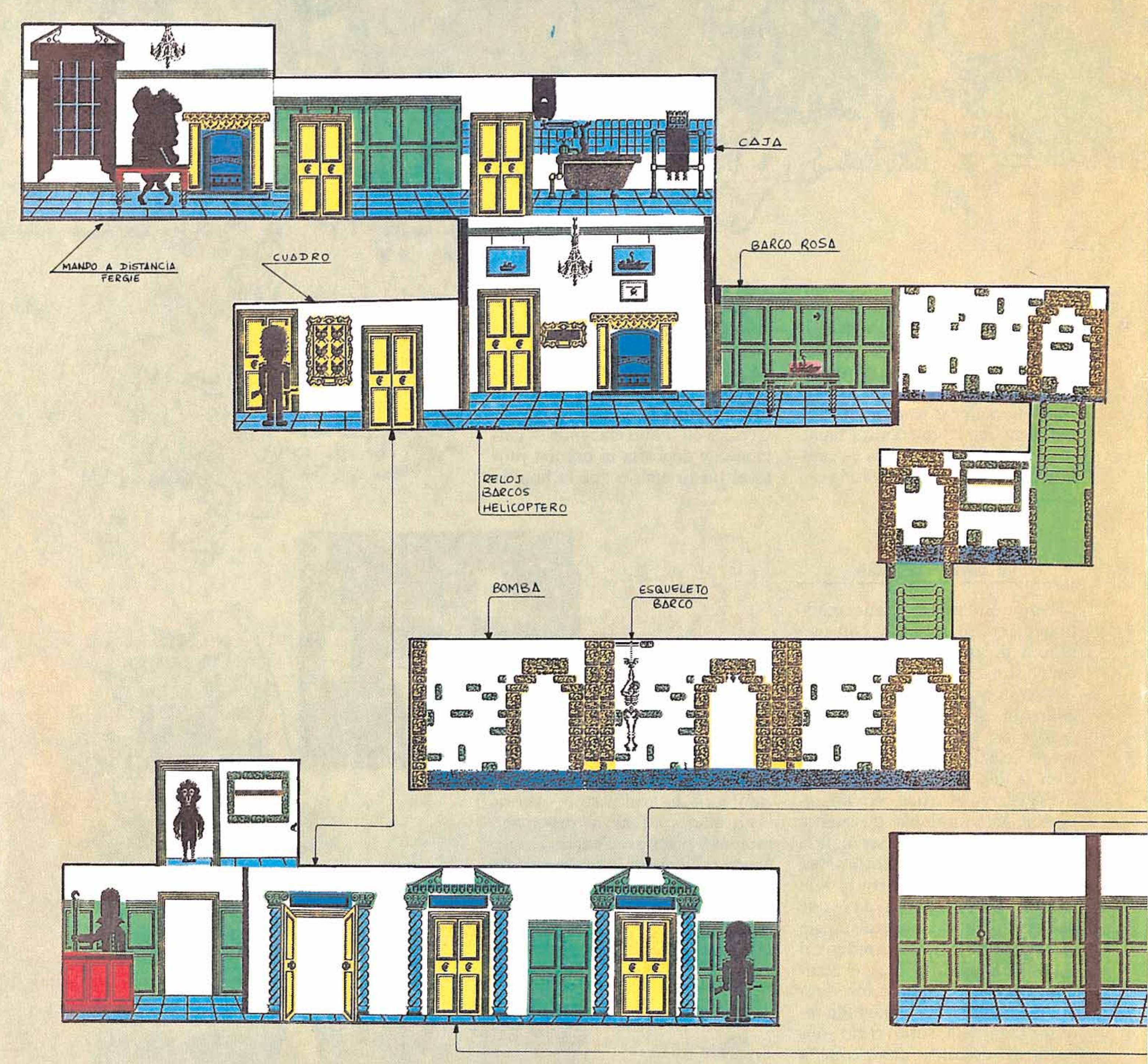
por el autógrafo. Recuerda que puedes recoger los relojes que marcan la cuenta atrás y llevarlos a diferentes pantallas, y que la única manera de observar tu puntuación es llegar a la habitación del menú, en la que podrás igualmente terminar la partida en cualquier momento escogiendo la opción ABORT.

Las pecas de Sarah Ferguson

Fergie está triste. Se mira constantemente al espejo y con una mueca de desagrado llega a la conclusión de que hay algo que le falta a su característico rostro de pelirroja. Si quieres conseguir el autógrafo de Sarah tendrás que apañártelas para conseguir que su cara se llene de... pecas.

El encargo es difícil pero no imposible para un flunky de categoría. Para empezar coge el mando a distancia que se encuentra sobre la mesa de Fergie y dirígete a la pantalla del barco rosa, en la que por efecto del mando a distancia se abrirá una puerta corredera al fondo de la estancia. Deja el mando a distancia y baja a los sótanos del palacio. En la pantalla inferior izquierda, sobre el río subterráneo, descansa una pequeña bomba. Sube al cuarto de baño y junto a la bañera de Andy, sobre la toalla, encontrarás una caja con el rótulo «red» (rojo). Con la bomba y la caja vuelve al cuarto de Fergie. Deja la caja en el suelo pero frente a la mesa, para que luego resulte fácil acceder a ella. Cerillas en mano enciende la chimenea y deposita la bomba junto al fuego con lo que la bomba cambiará de azul a rojo. Ahora las acciones a realizar deben ser rápidas y precisas. Cuando Fergie aparte el espejo de la cara enciende la bomba con las cerillas, deja las cerillas, coge la bomba encendida, métela en la caja, cógela y deposítala sobre la mesa, junto a Sarah.

"El príncipe Andrés se baña mientras Flunky busca su juguete preferido"



SPECTRUM

LISTADO 1

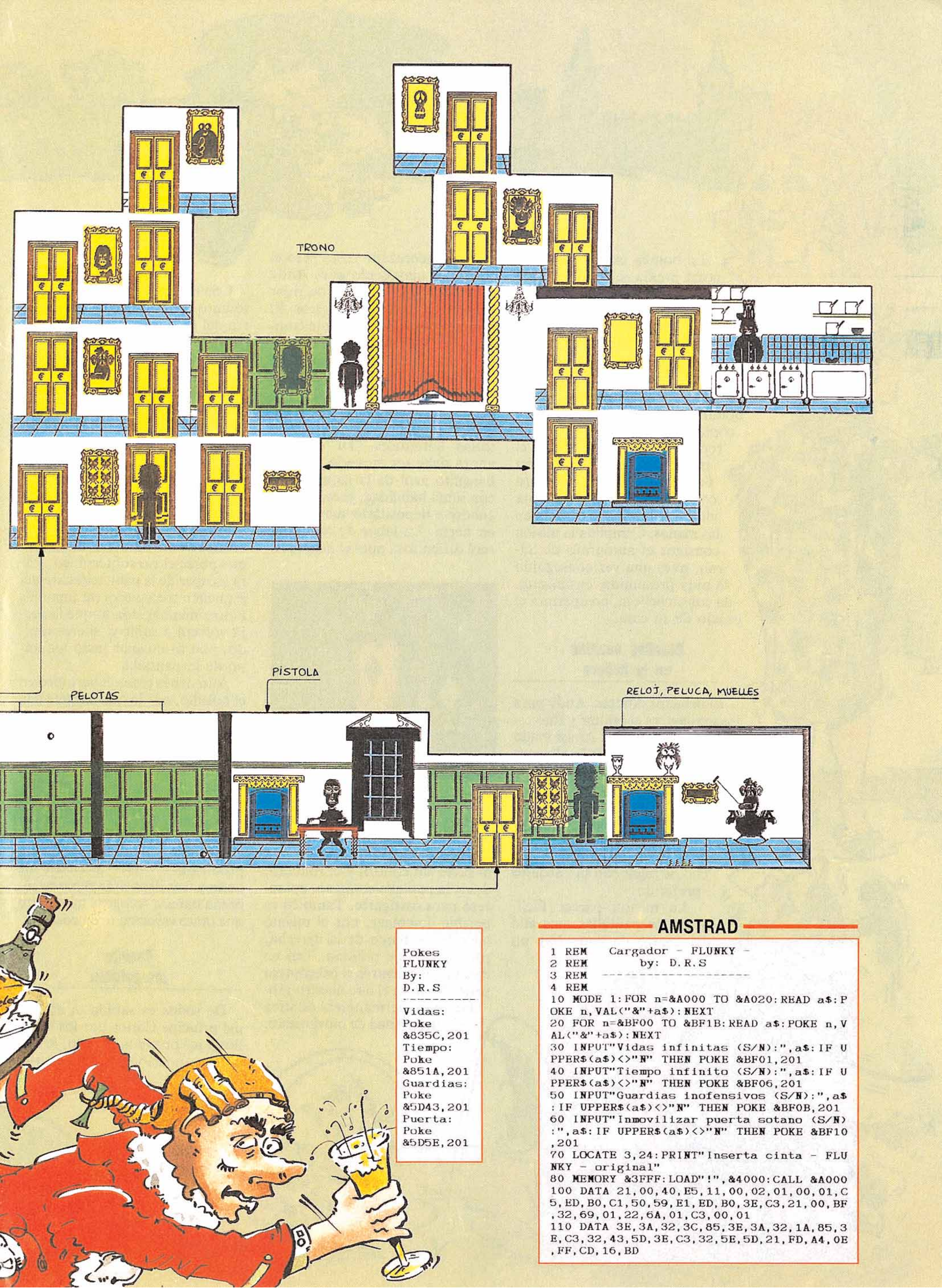
```
  10 REM Cargador del Flunky
  20 REM Pedro Jose Rodriguez
  30 PAPER 0: BORDER 0: INK 7: C
LEAR 64999: POKE 23658,8: LOAD "
"CODE 65000,248: CLS
  40 INPUT "Quieres vidas infini
tas? "; LINE a$: IF a$(1)<>"S" T
HEN POKE 65233,0
  50 INPUT "Quieres tiempo infin
ito? "; LINE a$: IF a$(1)<>"S" T
HEN POKE 65238,0
  60 INPUT "Inmune a los soldado
s? "; LINE a$: IF a$(1)<>"S" THE
N POKE 65243,0
  70 PRINT #RND;"Inserta cinta o
riginal...": PAUSE 100: POKE 236
24,0: INK 0: CLEAR : RANDOMIZE U
SR 65000
  80 CLEAR : SAVE "FLUNKYbas" LI
NE 10: SAVE "FLUNKYbin"CODE 6500
0,248: VERIFY "": VERIFY ""CODE
```

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 258

LISTADO 2

Línea	Datos	Control
1	DD210000CD5605CD5605	846
2	CD5605CD5605DD21FF3F	1164
3	11011BAF37CD5605DD21	825
4	606D11F28F0104FEC5AF	1238
5	140815F3DBFE1FE620F6	1304
6	014FBFC0CD96FE30FA21	1403
7	150410FE2B7CB520F9CD	1129
8	92FE30EB069CCD92FE30	1498
9	E43EC6B830E02420F106	1259
10	C9CD96FE30D578FED430	1705
11	F4CD96FED079EE004F26	1537
12	0006C4181A0820072005	336
13	DD7500180ACB11ADC079	1078
14	1F4F131802DD231B0806	452
15	C62E80CD92FED03ED8B8	1647
16	CB1D06C4D277FE7CAD67	1417
17	7AB320CF7CFE01D01823	1186
18	CD96FED03E113D20FDA7	1409
19	04C8AFDBFE1F0000A9E6	1282
20	2028F379EEF94FE607F6	1485
21	08D3FE37C921606D1138	1040
22	8601F28F7EAA832F5777	1200
23	D3FE1C230B78B120F1D3	1320
24	FE32E9893EA732F8893E	1400
25	C9328EA6FBC39CE00000	1385

Vidas infinitas: POKE 3532,167.
Tiempo infinito: POKE 35305,0.
Inmune a los soldados: POKE 42638,201.
Cocinero inmóvil: POKE 50215,201.
Sin efectos sonoros: POKE 55638,201.



Pokes
FLUNKY
By:
D.R.S

Vidas:
Poke
&835C,201
Tiempo:
Poke
&851A,201
Guardias:
Poke
&5D43,201
Puerta:
Poke
&5D5E,201

AMSTRAD

```
1 REM   Cargador - FLUNKY -
2 REM        by: D.R.S
3 REM   --------------------
4 REM
10 MODE 1:FOR n=&A000 TO &A020:READ a$:P
OKE n,VAL("&"+a$):NEXT
20 FOR n=&BF00 TO &BF1B:READ a$:POKE n,V
AL("&"+a$):NEXT
30 INPUT"Vidas infinitas (S/N):",a$:IF U
PPER$(a$)<>"N" THEN POKE &BF01,201
40 INPUT"Tiempo infinito (S/N):",a$:IF U
PPER$(a$)<>"N" THEN POKE &BF06,201
50 INPUT"Guardias inofensivos (S/N):",a$
:IF UPPER$(a$)<>"N" THEN POKE &BF0B,201
60 INPUT"Inmovilizar puerta sotano (S/N)
:",a$:IF UPPER$(a$)<>"N" THEN POKE &BF10
,201
70 LOCATE 3,24:PRINT"Inserta cinta - FLU
NKY - original"
80 MEMORY &3FFF:LOAD"!",&4000:CALL &A000
100 DATA 21,00,40,E5,11,00,02,01,00,01,C
5,ED,B0,C1,50,59,E1,ED,B0,3E,C3,21,00,BF
,32,69,01,22,6A,01,C3,00,01
110 DATA 3E,3A,32,3C,85,3E,3A,32,1A,85,3
E,C3,32,43,5D,3E,C3,32,5E,5D,21,FD,A4,0E
,FF,CD,16,BD
```



La bomba explotará y salpicará arcilla roja sobre la joven, con lo que quedará cubierta de pecas.

Los problemas en esta misión son fáciles de resolver. Si la bomba explota sin conseguir su objetivo un soldado aparecerá para perseguirte pero encontrarás otra bomba en la habitación del helicóptero. Igualmente tendrás que repetir la operación si en el momento de la explosión Fergie se ha tapado la cara con el espejo y perderás una vida si la bomba te explota en las manos. Cumplida la misión consigue el autógrafo de Sarah, pues una vez conseguido la muy presumida, ensimismada con su belleza, no apartará el espejo de su cara.

Batallas navales en la bañera

El príncipe Andrés, Andy para los amigos, es el militar y fino estratega de la familia. Apasionado por los acorazados de la gloriosa armada de Su Majestad, no pierde ocasión para recrear las apasionantes escenas en alta mar. Mientras retozaba en la bañera, a Andrew le ha entrado el capricho de jugar con su barquito preferido.

La misión parece fácil, pues dos pantallas más allá del cuarto de baño hay un precioso acorazado rosa, pero el chasco es mayúsculo pues Andy lo rechaza y el soldado de rigor aparece para castigar tu error. El camino a seguir es bastante complicado. Coge el mando a distancia y dirígete a la habitación del helicóptero. Pulsando fuego el pequeño helicóptero blanco despegará del cuadro en el que se encontraba y podrás dirigirlo con las teclas habituales. Tu objetivo ahora debe ser moverlo hacia el barquito azul de la izquierda y, con suma habilidad, sacarlo de su cuadro y depositarlo suavemente en tierra. La labor de remolque será dificultosa pues el helicóptero sólo puede moverse en diagonales y es sumamente difícil de controlar. Cada vez que el helicóptero choque con el techo caerá al suelo sin control y el soldado, desde la pantalla contigua, aparecerá para castigarte. También es posible descolgar, por el mismo método, el barco de la derecha, pero carece de utilidad. Ten en cuenta que mientras el helicóptero permanezca en el aire nuestro protagonista permanecerá estático sin posibilidad de movimiento.

Con el barquito azul baja a los sótanos. Mueve cinco veces la barra del piso intermedio para elevar la reja del piso inferior. En esta última planta hay tres pantallas comunicadas por un río subterráneo, pero es imposible atravesarlas lateralmente a pie. En la pantalla central, casi oculto, hay un acorazado azul, el favorito del príncipe Andrés. Con el barquito en el bolsillo, entra en la pantalla central y la pesada verja caerá con estruendo tras de ti. Recoge el acorazado y depositálo en la línea central de profundidad de las tres que posee el río subterráneo. Para escapar de la habitación tira del esqueleto trece veces (ni una más ni una menos), con lo que la verja volverá a subir y, si eres rápido, podrás escapar justo a tiempo de la pantalla.

Aún debes tener el barquito en el bolsillo, por lo que dirígete a la pantalla izquierda, en la que estaba la bomba, y deposita el barquito en la línea central de perspectiva. Ante tus incrédulos ojos el barquito comenzará a navegar sobre las aguas turbulentas, atravesará la pantalla y arrastrará el acorazado hasta el extremo derecho, donde podrás recogerlo sin problemas. Vuelve al cuarto de baño y tras depositar el barco sobre la bañera recoge el autógrafo que tanto esfuerzo te ha costado.

Recoge las pelotas

De todos es sabida la afición del príncipe Carlos por los caballos y los partidos de polo, lo que muchos no saben es que Charles



se entrena en sus propias habitaciones con un precioso caballo balancín y que, mazo en ristre, disfruta golpeando a los soldados de palacio con las pelotas. Pero, oh desgracia, las tres pelotas de polo rebotan alocadas en las pantallas a la derecha del príncipe y este último no puede ir a recogerlas ante la escasa maniobrabilidad de su montura. Me temo, Flunky, que tendrás que ir a por ellas.

El único objeto necesario es la pequeña cama elástica que se encuentra junto al príncipe Carlos, famoso por sus simpáticas orejas. A base de pura y simple habilidad tendrás que hacer que las pelotas reboten de pantalla en pantalla, sabiendo que las pelotas más lejanas tendrán que ser golpeadas un mayor número de veces. Colócate en la segunda línea de profundidad contando desde abajo y evita los pelotazos en la cabeza.

En la pantalla del caballo las pelotas, obedientes a su dueño, dejan súbitamente de botar. Colócalas una a una al alcance de Carlos y el príncipe, feliz como un niño, las golpeará con su maza de polo. El único problema es que Carlos, con muy mala idea, suele golpear al soldado de la pantalla izquierda, el cual, cobarde él, te echará a ti las culpas sin tener en cuenta que solamente cumplías órdenes, por lo que tal vez tengas que hacer deporte entre pelota y pelota.

Una vez puestas en órbita las tres pelotitas, podrás conseguir el autógrafo correspondiente.

Ponte la peluca

Diana de Gales, la clase y la distinción de Buckingham Palace, está atravesando una grave crisis nerviosa. Su preciosa melena rubia, envidia de media Inglaterra, ha desaparecido y si no la encuentra pronto todo el mundo se enterará de que usa peluca. Lady Di, pese a su natural indiferencia, no será capaz de soportar semejante humillación. Tienes que hacer algo.

La peluca, que ha resultado ser un curioso animalejo volador, ha aterrizado sobre uno de los trofeos de polo ganados por el príncipe Carlos y no parece dispuesta a abandonar tan confortable aposento. Necesitarás la pistola de agua que se encuentra sobre la mesa de la desconsolada Diana. Tal pistola se dispara en diagonales ascendentes pulsando las teclas de derecha o izquierda, pero no actúa si te mueves continuamente dejando pulsada la tecla correspondiente. Toda tu habilidad se verá puesta a prueba en tan difícil tarea. Primero desaloja a la peluca del trofeo con un certero disparo, momento en el cual comenzará a volar. La peluca realiza movimientos cíclicos y lentos, por lo que tendrás que obligarla a dirigirse a la derecha con hábiles disparos de tu pistola de agua, teniendo en cuenta que un disparo impulsa rápidamente a la peluca en dirección opuesta a la que llevaba en ese momento y que un disparo entre los

"El guardián de la reina nos impedirá el paso a las habitaciones privadas"



ojos hace que la peluca descienda y vuelva a ascender. Utiliza esta última propiedad exactamente sobre la cabeza de Diana, con lo que la bella princesa de Gales recobrará su aspecto normal.

Ten cuidado con el inevitable soldado pues acudirá al ataque cuando realices un disparo en la pantalla contigua a la suya. La diminuta firma de Diana completará la página izquierda del libro de autógrafos.

Su alteza imperial la reina Isabel

Ahora el soldado que custodia las habitaciones de la reina te permitirá acceder libremente a las mismas. En un pequeño laberinto de habitaciones llenas de cuadros con los miembros de la familia y otros no tan miembros (¿te acuerdas de Berk y la inseparable calavera?) dos graciosos perros corretean a sus anchas. La reina, desde su trono tapado por cortinas de terciopelo, te ordena que le traigas a sus chuchos. Cómo no, majestad. Ahora mismo, majestad.

Si no lo habías hecho antes, enciende las chimeneas que te falten. En la cocina un rollizo cocinero chino está muy atareado con un enorme cuchillo de carne, por lo que podrás pasar delante de sus narices y robarle la salchicha, el problema es que nada más cogerla se abalanza sobre ti con ansias asesinas. Tendrás que esquivarle con habilidad.

Los perros deambulan cíclicamente por las habitaciones abriendo y cerrando puertas, pero se niegan a entrar en la cámara de la reina. Sin embargo los perros, hambrientos, se sienten inevitablemente atraídos por el aroma de la salchicha, por lo que será posible atraerlos hasta la habitación de la reina uno a uno. Para evitar perder el tiempo es conveniente taponar la salida de las tres habitaciones iniciales colocando un par de objetos cualesquiera en las puertas de los extremos derecho e izquierdo. Ahora colócate frente a la puerta central y deja caer la salchicha, con lo que el perro acudirá ladrando a intentar comerla, y de hecho lo conseguirá si no lo impides. Para ello recoge de nuevo la salchicha y entra rápidamente en el vestíbulo que conduce al salón del trono, con lo que el perro te seguirá. Entra en el salón del trono y deposita la salchicha en un lateral, con lo que el perro se la comerá y comenzará a dar pequeñas vueltas. Repite estas acciones si el perro no te sigue y no te desesperes si no lo consigues tras muchos intentos.

Atrae de la misma manera al segundo perro cogiendo una nueva salchicha de la cocina y utilizando el lateral restante del salón del trono. Cuando la reina aparezca tras las fastuosas cortinas preséntale el libro de autógrafos. Una inmensa firma, con simpática dedicatoria, cubrirá la página derecha del libro y la misión podrá darse por concluida.

El cargador del Spectrum

El cargador adjunto proporciona notables ventajas al jugador, de forma que, despreocupándose de soldados y demás problemas, pueda ceñirse a las acciones precisas para terminar la aventura. Tras el basic cargador, que deberás salvar con LINE 10, teclea y salva el listado 2 en Código Máquina con ayuda del cargador universal con comienzo 40000 y 248 como número de bytes tras haber hecho un dump en la dirección 40000.

El cargador ofrece tres pokes de indudable utilidad, como son vidas infinitas, tiempo infinito para completar las misiones y conseguir la máxima puntuación e inmunidad a los soldados. Con esta última opción el contacto con los soldados no restará vida alguna aunque se produzca el sonido característico y además los soldados no dispararán sus bayonetas cuando cometas alguna imprudencia.

Don Priestley, el programador del popular Trap Door, se ha vuelto a superar con Flunky. Cada una de las cinco misiones de que consta este juego podrían perfectamente constituir por sí mismas una nueva videoaventura dada la complejidad y la gran cantidad de objetos que debemos emplear para completarlas. Flunky se convierte, de este modo, en una sensacional videoaventura que pondrá en funcionamiento todas nuestras neuronas.

Uno de los aspectos más espectaculares del juego es el gráfico. Éstos son de gran tamaño, semejantes a los del juego de esta misma compañía Trap Door, conformando un mapeado no demasiado extenso, pero en el que se han cuidado los más mínimos detalles, tanto en los personajes, perfectamente caricaturizados, como en cada habitación.

Flunky es una videoaventura en la que domina el típico humor inglés. Todo un reto para nuestra imaginación. C. Fernández.

	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:	
Gráficos:	
Originalidad:	

9


SEIS GRANDES JUEGOS EN...
6-PAK VOL. I
HIT PAK
6-PAK
VOL. 2
INTO THE EAGLE'S NEST
BATTY
ACE
SHOCKWAY RIDER
INTERNATIONAL KARATE
LIGHT FORCE
HIT-PAK
Spectrum
Commodore 64
Amstrad Cassette
Amstrad Disc
VOL. 1
Scooby Doo
Split Personalities
1942
Jet Set Willy II
Fighting Warrior
Antiriad
Duet
VOL. 2
Into the Eagle's Nest
Batty
Ace
Shockway Rider
International Karate
Light Force
ZAFI CHIP
ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
Paseo de la Castellana, 141.
28046 Madrid.
Tel. 459 30 04.
Tel. Barna. 209 33 65.
Telex: 22690 ZAFIR E
Poco ruido... Muchas nueces.

Una tierra lejana y exótica, una princesa secuestrada, monstruos variados e ilimitados, un gran señor de la oscuridad y un extraordinariamente alto nivel de dificultad son los ingredientes de este sabroso juego que, con cargador y/o algunas recomendaciones, esperamos te sea más fácil de digerir.

SPECTRUM

ATHENA

J. J. García Quesada

Athena se encuentra en algún lugar situado en los dominios del Gran Señor de la Oscuridad. Secuestrada algunos días antes por un grupo de cazadores de esclavos, consiguió escapar en un descuido de sus raptores. Ahora vaga por extraños parajes con una única idea en mente: dar su merecido al ser que la arrancó de su tierra natal de una forma tan poco considerada. Es consciente de la enormidad de su tarea, pero no en vano la sangre de generaciones y generaciones de samurais corre por sus venas; si bien, es cierto que las clases de judo, karate, lanzamiento de dardos y lucha libre también influyen algo.

En realidad, sólo está esperando a que tu agarres el joystick y la ayudes a acabar con ese odioso ser que tuvo la osadía de entrometerse en su vida.

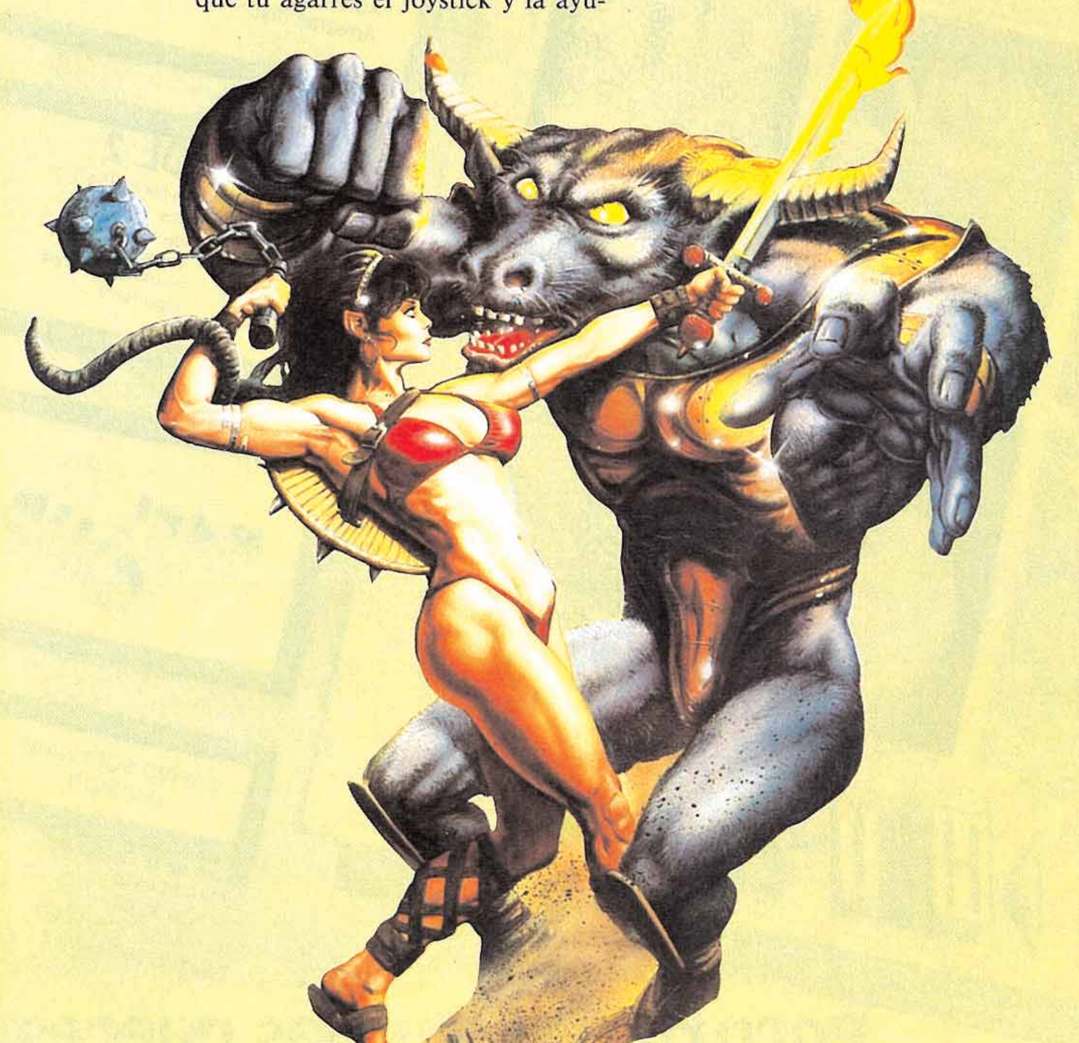
El juego

Comienzas en el primer mundo, el de los bosques, con Athena totalmente desarmada y capaz únicamente de saltar y dar pataditas. No es mucho para empezar, pero sí suficiente para matar alguno de los enemigos con forma más o menos humana (descartados fuegos flotantes y bichejos reptantes) que, sin duda, se dejarán ver por el lugar. Quizá, el tener que saltar, esquivar y atacar, (vamos, intentar que el juego dure más de treinta segundos), complique ligeramente el asunto, pero más vale acostumbrarse desde el principio.

Cuando destruyes alguno de esos enemigos, el arma que llevaba (si es que llevaba alguna y esto significa que a lo mejor debes matar a varios) pasa a tu poder. Si tu ibas desarmado, ésta será un hueso, si ya llevabas el hueso, te harás con un hacha. El proceso se acaba aquí, el resto de las armas se consigue por otros conductos diferentes.

Los objetos

Detrás de algunas de las rocas o ladrillos que aparecen, hay ocultos objetos que te serán indispensables para acabar el juego. Son éstos:





Botas: te permiten saltar más alto y alcanzar zonas de otro modo inaccesibles. Útiles también para esquivar enemigos.

K: si la tienes en el momento en que pierdes una vida, todos los objetos que hayas conseguido hasta ese momento (y sus efectos) no desaparecerán. En cambio, si que desaparecerá la K.

Bolsa de armamento: cuando la cojas, pasarás a tener un arma más potente. Por ejemplo, si llevas el hacha, consigues la bola. La secuencia de armas es : ninguna, hueso, hacha, bola, espada normal, espada activada y espada de fuego.

Bolsa de inmunidad: te proporcionará inmunidad total durante unos instantes.

Armadura: tiene los mismos efectos que si hubieses encontrado los tres elementos que constituyen la armadura. La armadura se compone de máscara, escudo y peto. Para tener el escudo completo, hay que conseguir dos de cada elemento.

Bola: cambias el arma que tengas en ese momento por la bola.

Espada de fuego: obtienes el arma de potencia máxima. El uso de esta espada es limitado; cada vez que la empleas disminuye la cantidad de vida de Athena. Puedes utilizarla hasta que quede una pequeña reserva de vida, después desaparecerá y pasarás a tener la espada activada.



Hacha: consigues un hacha.

Espada activada: consigues una espada activada.

Cofre: te da una vida extra y un minuto más de tiempo.

Alas: sirven para volar.

Esfera: incrementa la cantidad de vida (la longitud de la barra indicadora de la izquierda aumentará un poco).

Lámpara: incrementa vida (reduce cansancio).

Escudo de armas: inmunidad momentánea.

Fluido marino: convierte a Athena en una sirena. Flotará tanto en el aire como en el agua (similar a las alas).

Mano: te hace retroceder un puesto en la escala de armas: si llevas una bola, pasas a tener el hacha; si es un hacha, el hueso...

Veneno: te quita vida y armamento a medida que pasa el tiempo hasta que encuentres un antídoto.

Antídoto: anula los efectos del veneno. Si el veneno está actuando, desaparecerán efectos y antídoto.

Bolsa de dinero: incrementa puntuación.

Reloj de arena: te da un minuto más de tiempo.

Escudo: una parte de la armadura.

Peto: una parte de la armadura.

Máscara: una parte de la armadura.

Hueso: armamento.

Espada normal: armamento. Para activarla tienes que matar a alguno de los enemigos grandes o a varios si es necesario.

Recomendaciones

Busca los relojes y cofres de cada mundo. Conseguir tiempo extra es muy importante si quieres llegar al final. Además, existen unas rosas que sólo se hacen visibles cuando se pasa sobre ellas. Si pones a Athena a su lado y utilizas un arma (no funciona con patadas) dejarán escapar un corazón que deberás atrapar saltando. Si lo consigues, puedes: a) aumentar tu cantidad de vida (el efecto es similar al obtenido por la esfera), o b) reducir el cansancio; esta última posibilidad es especialmente interesante para conseguir alargar el tiempo de uso de la espada de fuego. Cuando la espada haya consumido parte de tu vida, busca una rosa. Las posibilidades a) y b) se suceden alternativamente. En el cuarto mundo no hay rosas y muy pocas en el último.

Localiza las alas o el fluido para



tener mayor facilidad de movimiento (al pasar de un mundo a otro siempre desaparecen las alas y la aleta). Recomendable en el segundo mundo, son imprescindibles en los siguientes (existen puntos de los que es imposible salir si no se puede volar y otros a los que no se puede llegar). Las alas o el fluido suelen estar en una de las primeras pantallas.

Todos los mundos tienen dos salidas: una guardada por un monstruo al que habrá que eliminar para pasar al siguiente y otra mucho más segura (sin monstruo). Salir por la primera da más puntuación, pero es más peligroso. Tu eliges. Sólo existe una excepción: no hemos conseguido encontrar esa segunda puerta en el cuarto mundo (el laberinto); habrá que enfrentarse necesariamente al monstruo.

Los seis primeros mundos (del bosque, de las cavernas, del cielo, del laberinto, del mar y del infierno) tienen una estructura similar: están compuestos por dos niveles. El séptimo mundo (el último mundo) tiene sólo uno y al final te espera El Gran Señor de la Oscuridad.

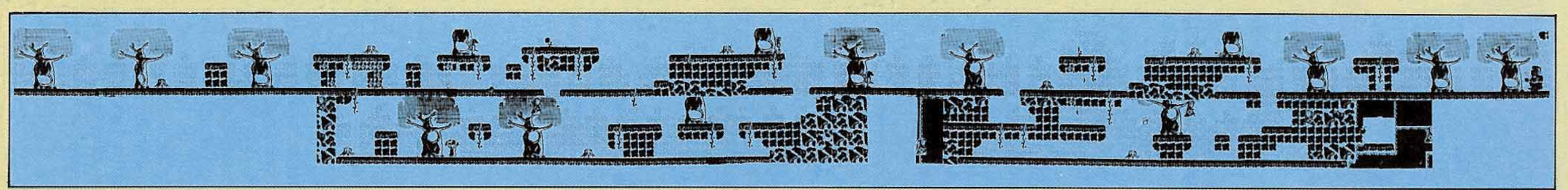
A este último mundo tienes que llegar totalmente equipado, ya que en él hay pocos objetos que, además, son de escasa utilidad. Debes entrar con la armadura completa, con la espada (la de fuego, si es posible) y algunas vidas de reserva.

Más o menos, a la mitad del trayecto, aparecerá el último guardián (con un engañoso aspecto de ángel). Si lo superas, llegarás a un punto en el que el camino parece estar demasiado alto para Athena (perdió las alas al pasar este último guardián). Actúa de la siguiente forma: sitúala exactamente al borde del camino elevado, mirando hacia la izquierda, y haz que dé un solo paso, que salte sin moverse del lugar y, cuando llegue el salto largo (uno de cada tres), mueve el joystick hacia la derecha; encontrará apoyo y podrá continuar hasta el final. Allí le espera la última y definitiva prueba; con la espada de fuego, quizá pueda arreglárselas, sin ella...

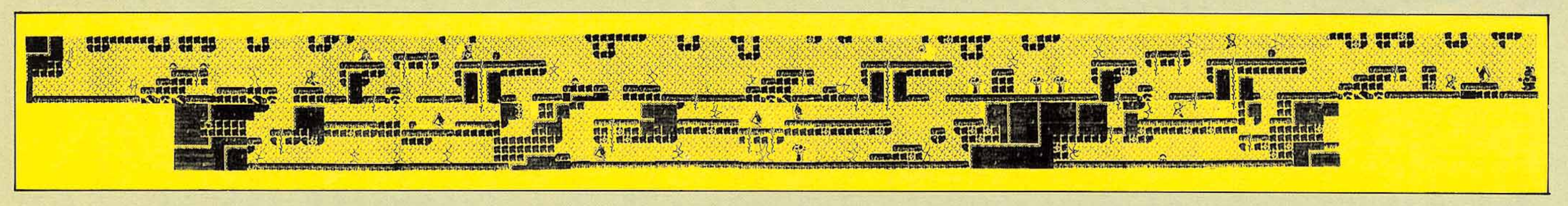
MAPA DEL



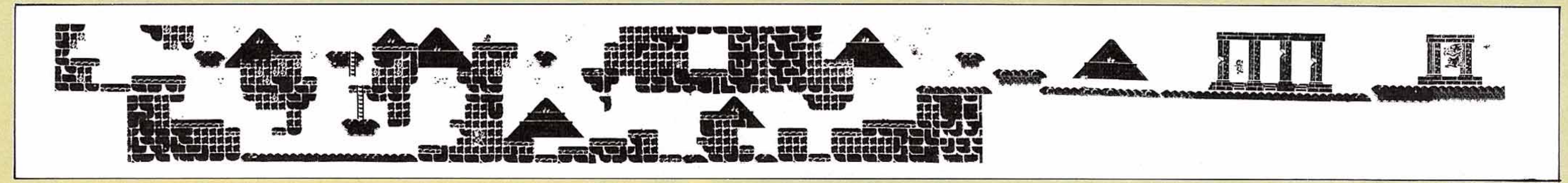
MUNDO DEL BOSQUE



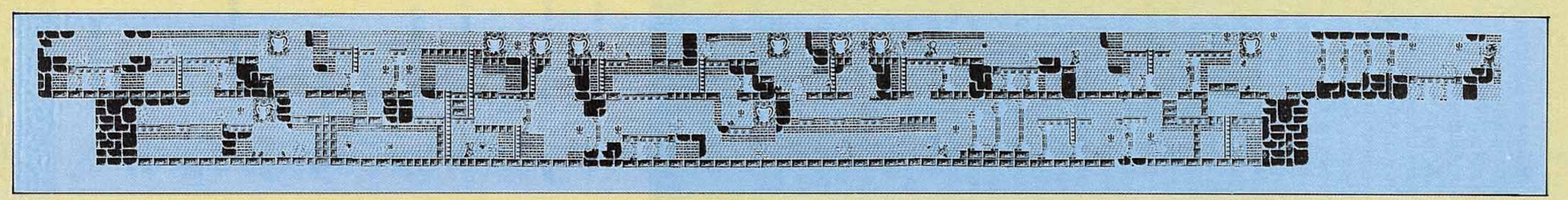
MUNDO DE LAS CAVERNAS



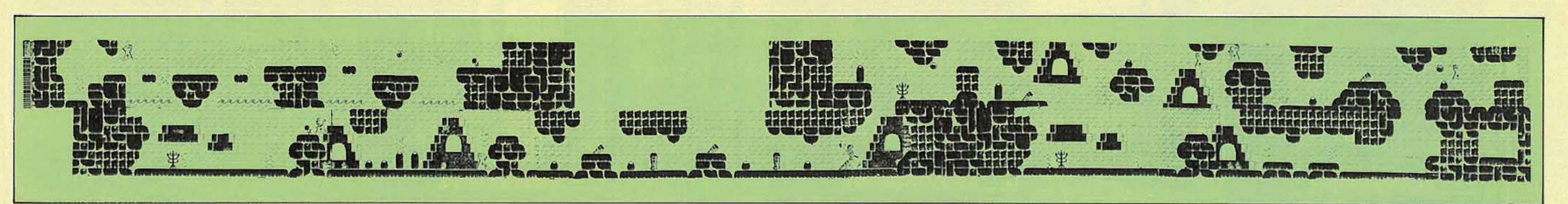
MUNDO DEL CIELO



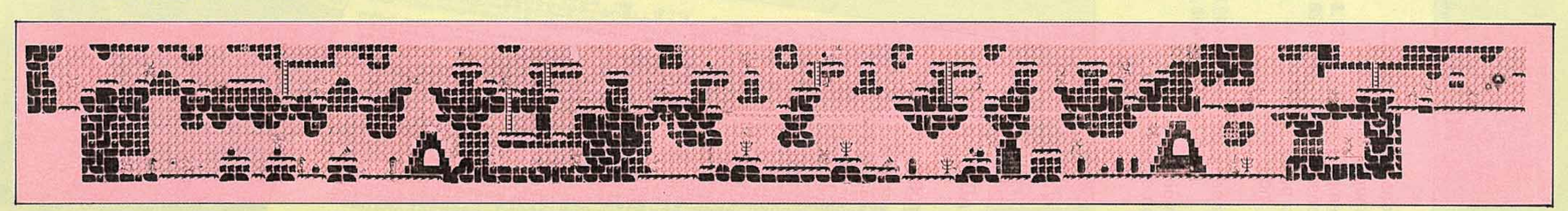
MUNDO DEL LABERINTO



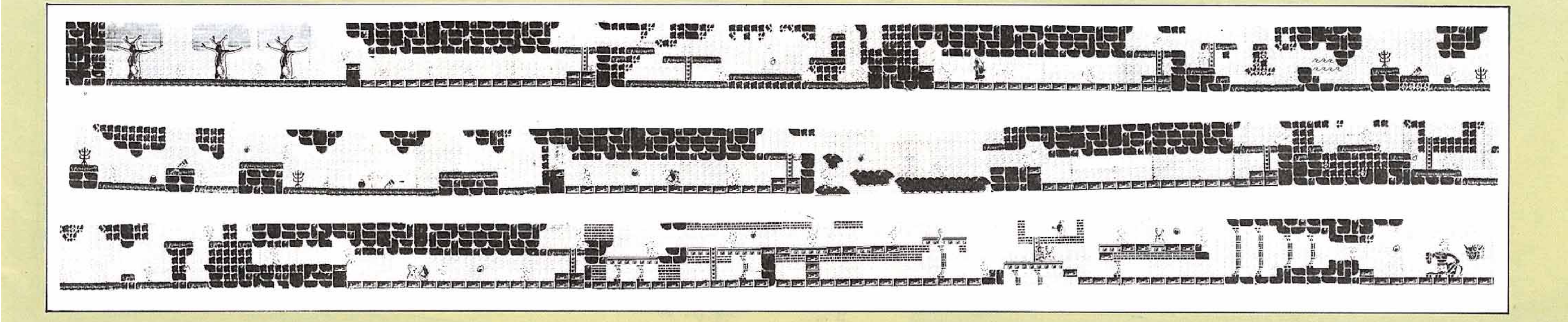
MUNDO DEL MAR



MUNDO DEL INFIERNO



EL ÚLTIMO MUNDO



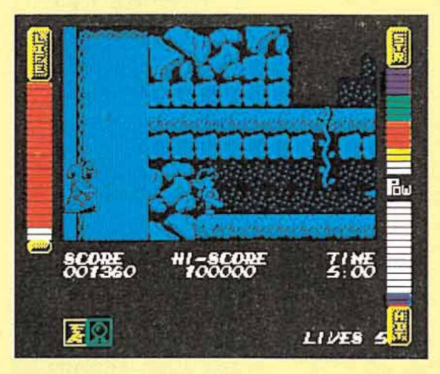
INSTRUCCIONES PARA EL CARGADOR DE SPECTRUM

1.—Teclear el programa Basic del listado 1 y salvarlo en cinta con RUN 9999
2.—Grabar a continuación el código máquina del listado 2. El DUMP se realizará en 34816. El número de bytes es 508.
3.—Responde a las preguntas pulsando <S> o <N>. Las opciones disponibles son:

a) Vidas infinitas.
b) Tiempo ilimitado.
c) Inmunidad. El enemigo no te quitará energía, aunque es posible que la pierdas por otros motivos; si bien es poco probable que llegue a resultar mortal.
d) Conservar alas/aleta. Al pasar de un mundo a otro no perderás la aleta o alas que tengas activas.
e) No perder objetos al morir. Los objetos que lleves en el momento de morir (y sus efectos) no desaparecerán bajo ninguna circunstancia.
e) Empezar con alas. Entras en todos los mundos, desde el primero, con alas.
f) Empezar con espada. Idéntico al anterior pero puedes comenzar además con la espada.

POKES

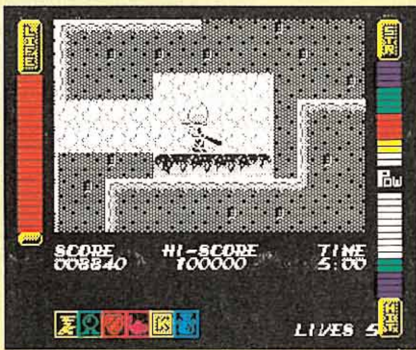
Vidas infinitas: 51612,0
Inmunidad: 53729,195
Tiempo ilimitado: 55267,0
Conservar alas: 60040,201
No perder objetos al morir: 51714,24
51715,16
Empezar con alas: 47459,55
47460,217
Empezar con espada: 47462,36
47463,217



Debemos buscar en los ladrillos para encontrar los distintos objetos.



Podemos pasar al nivel inferior de la fase, atravesando los agujeros del suelo.



Al final de cada fase encontraremos unos monstruos que debemos destruir o unas habitaciones que nos trasladarán al siguiente nivel.

LISTADO 1

```
  10 REM ************************
        *  CARGADOR ATHENA      *
        *  (SPECTRUM 48 K)      *
        *  POR J.J.G.Q.         *
        *************************
  20 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
LEAR 34815: LOAD ""CODE 34816: P
OKE 23658,8
  30 LET A$="VIDAS INFINITAS": G
O SUB 1000: IF A THEN POKE 35283
,0
  40 LET A$="TIEMPO ILIMITADO":
GO SUB 1000: IF A THEN POKE 3528
6,0
  50 LET A$="INMUNIDAD": GO SUB
1000: IF A THEN POKE 35291,0
  60 LET A$="CONSERVAR ALAS/ALET
AS": GO SUB 1000: IF A THEN POKE
 35296,0
  70 LET A$="NO PERDER OBJETOS A
L MORIR": GO SUB 1000: IF A THEN
 POKE 35299,0
  80 LET A$="EMPEZAR CON ALAS":
GO SUB 1000: IF A THEN POKE 3530
7,0
  90 LET A$="EMPEZAR CON ESPADA"
: GO SUB 1000: IF A THEN POKE 35
315,0
 100 PRINT #1;AT 1,0; INK 7; PAP
ER 2; FLASH 1;" INTRODUCE EL OR
IGINAL ATHENA  "
 110 PRINT USR 35145
1000 LET A$=A$+"?": INPUT "": PR
INT #1;AT 1,0; PAPER 1; INK 7;TA
B (32-LEN A$)/2;A$;
1010 LET K$=INKEY$: IF K$<>"S" A
ND K$<>"N" THEN GO TO 1010
1020 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 10
20
1030 BEEP .1,20: LET A=K$="N": R
ETURN
9999 SAVE " POKE ATHENA" LINE 0
```

DUMP: 40.000
N.º DE BYTES: 508

LISTADO 2

LINEA	DATOS	CONTROL
1	D9083A0000FE00060C18	579
2	0710FE08D9C31E880018	887
3	F6CD1988D03E163D20FD	1250
4	A704C83E7FDBFE1FA9E6	1463
5	2028F4792F4FE607F608	1054
6	D3FE37C9F33E02322F88	1261
7	F608D3FEDBFE1FE6204F	1564
8	D51E20069CCD158830F7	1094
9	3EC2B830F21D20F106C9	1239
10	CD198830E878FED430F4	1524
11	CD198830DE1E07213B89	902
12	4623CD158830D27E23B8	1070
13	30CD1D20F13E01322F88	851
14	06AFD12E043E0818023E	598
15	09CD1B88D000003E0ECD	866
16	1B88D03E133EC3B8CB15	1117
17	06AFD28B883E3ABDC026	1205
18	86260006C32E013E0418	510
19	163E4CADC6C2DD7700DD	1286
20	231B06C32E01003E0218	398
21	023E09CD1B88D0CD0088	990
22	D03E133ED7B8CB1506C3	1175
23	D2C9887CAD677AB320CF	1487
24	3E4CADC6C2DD7700DD23	1299
25	1B2E023E0406B3CD1789	691
26	D03E082E0206B3CD1789	876
27	D03E7FBD373FC02E023E	1006
28	0706B3CD1789C93E0CCD	1037
29	1B8800003E0ECD1B88D0	815
30	3EDBB8CB1506B3D21589	1242
31	C9CD3289D8C72E0106C3	1256
32	3E05C3CB88E9EAD2E2B6	1686
33	E0B6E0B6E0D2E2ECEDF3	2188
34	AFD3FE21004011014075	936
35	01FF1AEDB031D09EDD21	1364
36	0000111100CD3688DD21	683
37	004011FF17CD3688DD21	1008
38	005811FF02CD2D89DD21	1003
39	00C011FF3FCD2D89DD21	1168
40	B588110100CD2D89DD21	976
41	E688110300CD2D89DD21	1027
42	0000112500CD2D89DD21	695
43	00B011FF0FCD2D89DD21	1104
44	00A011FF0FCD2D89DD21	1088
45	D89E11FF00CD2D893EC9	1296
46	32E688112800CD32897C	989
47	A7C23189AF329CC932E3	1406
48	D73EC332E1D13EC93288	1405
49	EA2102CA361823361021	687
50	63B93637233 6D92166B9	1019
51	36242336D9C3C0F00000	1023

CURSO DE BASIC + MICROORDENADORES

prácticas con...

Ordenadores IBM-PC y compatibles

Microordenador COMMODORE

Microordenador AMSTRAD

Microordenador ZX SPECTRUM PLUS

Microordenadores MSX

Para saber cómo hablar con los ordenadores

El Curso CEAC a Distancia, BASIC + Microordenadores, le va a introducir paso a paso, con un cuidado método, en uno de los temas más apasionantes de nuestros días:
la programación de ordenadores.
Al aprender PRACTICANDO desde un principio A PROGRAMAR BASIC, lenguaje diseñado especialmente para dar los primeros pasos en programación, estará sentando las bases para el estudio de cualquier otro lenguaje de alto nivel.

Curso CEAC de BASIC + Microordenadores: Un diálogo permanente con el ordenador.

CURSO/1987 ABIERTA LA MATRICULA

NUEVO CURSO DE OPOSICIONES
Auxiliares de la Administración del Estado y de la Seguridad Social

909

CEAC
CENTRO DE ENSEÑANZA A DISTANCIA

AUTORIZADO POR EL MINISTERIO DE EDUCACION Y CIENCIA Nº 8039185
(BOLETIN OFICIAL DEL ESTADO 3-6-83)
(Dpto. **X-CL**)
ARAGON, 472 - 08013 BARCELONA
TEL. (93) 245 33 06

CEAC 

LA ENSEÑANZA SIN DISTANCIAS

ESTAS ENSEÑANZAS SE AJUSTAN AL ART. 35 DEL DECRETO 707/1976 Y A LA ORDEN MINISTERIAL DE 5/2/1979

OTROS CURSOS CEAC:

- Introducción a la informática.
- Electrónica (con experimentos).
- Contabilidad.
- Fotografía.
- Decoración.
- Corte y Confección.
- Puericultura.
- Mecánico de Motos.
- Graduado Escolar.
- Inglés.
- Delineante General.
- Fontanería.

GRATUITAMENTE

Sí, deseo recibir a la mayor brevedad posible información sobre el Curso de: ____________

Nombre y apellidos ____________
____________ Edad ______
Domicilio ____________
______ Nº ___ Piso ___ Pta. ___ Tel. ______
C. Postal ______ Población ____________
______ Provincia ____________
Profesión ____________

CEAC. Aragón, 472 (Dpto. X-CL) 08013 Barcelona

o llame... Tel. (93) 245 33 06 de Barcelona



SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

RENEGADE

Nadie podía poner en duda que atravesar a las nueve de la noche las calles del barrio antiguo de la ciudad era poco menos que un suicidio. Una cosa era que fueras amante del riesgo y de la aventura y otra muy distinta que tuvieras que jugarte el tipo cada vez que ibas a buscar a tu novia. Estabas dispuesto a plantearle un ultimatun: o cambiaba de trabajo o ya podía buscarse otro acompañante.

Comenzaba a estar harto de repetir la misma hazaña cada noche.

Resignado comenzaste a caminar. La situación era idéntica a la de otros muchos días. A ambos lados de las aceras se apostaban miles de personajillos con cara de no tener muy buenas intenciones. Por suerte podías avanzar seguro de ti mismo, tu dominio de las artes marciales te serviría para solventar cualquier contratiempo inesperado.

Las zonas

Sabías que debías atravesar cinco peligrosas zonas. Cada zona estaba controlada por una pandilla diferente. Esto suponía que si querías llegar hasta donde se encontraba tu novia debías acabar con el cabecilla de cada pandilla y con todos sus secuaces, a base de patadas, rodillazos o puñetazos, porque eras consciente de que éste no se enfrentaría a ti hasta que hubiera visto mermadas sus fuerzas hasta el límite.

Respiraste hondo y recordaste mentalmente los escenarios que debías visitar:

El metro. Para comenzar una noche movidita debías enfrentarte a una curtida raza de agresivos muchachos «underground», también conocidos como los chicos del metro, que intentarían todo lo imaginable para impedir que alcanzaras las escaleras mecánicas. Tus enemigos serían ocho, cuatro armados con porras y cuatro sin



armar. Al igual que en el resto de las fases deberías eliminar primero a los enemigos más peligrosos.

Los muelles. Los pandilleros motorizados, harán de las suyas en esta segunda fase, en la mejor adaptación para ordenador de las películas de idéntico argumento. Para poder enfrentarnos a ellos debemos primero derribarlos de sus motos con patadas y defendernos después de sus ataques con barras de hierro. También hay que tener cuidado para no caernos al mar, ya que perderemos una vida, pero sin embargo esto puede servirnos para despistar a nuestros enemigos llevándolos a esa zona y empujándolos con un solo golpe al vacío.

Las calles. Tras sufrir alguna que otra lesión sin importancia, llegarás hasta las calles donde las féminas de la ciudad han establecido su ley armadas con palos y látigos. Su jefa es una especialista de la crueldad, por tanto debemos primero eliminar a sus ayudantes, sin alejarnos demasiado de ella. Si corremos se lanzará contra nosotros asentándonos un gran golpe.

La zona de las navajas. Si consigues pasar la zona de la Gran Berta te someterás a una curiosa sesión de navajas asesinas, ya que al mínimo toque te matan. La dificultad es creciente, pues todos los enemigos están armados.

El gran jefe. Finalmente lucharás contra el jefe supremo que coordina todas las actividades clandestinas de la zona. No habrá posible pérdida ni despiste, el jefe siempre va armado con una pistola. Para matarle debemos movernos constantemente y golpearle para que lentamente vaya disminuyendo su energía.

El final

Contabas sólo con tu fuerza y tu rapidez para encontrar a la chica. Entonces cuando la viste te preguntaste: ¿Merece la pena hacer todo esto por una mujer?

La respuesta sólo depende de vosotros, de momento un héroe necesita, al menos, una pequeña ayuda moral. Seguro que con este cargador podréis darle algo más. Las calles necesitan una buena limpia y vosotros seguro que os ofrecéis voluntarios.

Los motoristas se avalanzan contra mí.

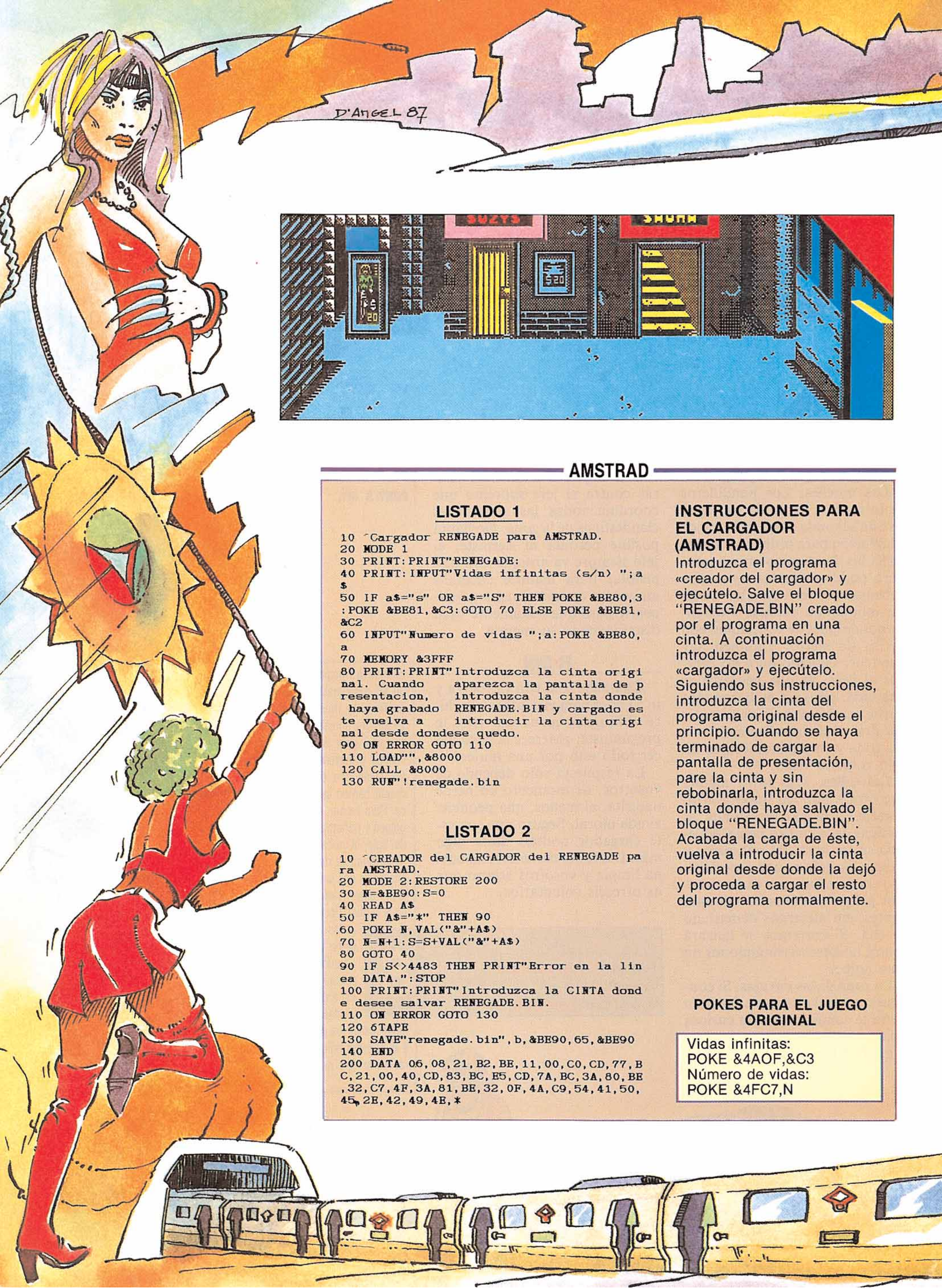
	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:	
Gráficos:	
Originalidad:	

8

De nuevo Imagine lanza una conversión de las máquinas de bares, en este caso de Taito. La mecánica del juego es relativamente sencilla: tenemos que luchar con una serie de pandillas en sucesivos niveles y derrotar a sus respectivos jefes hasta que consigamos llegar hasta donde hemos quedado con nuestra chica. Para luchar, disponemos de patatas, golpes y puñetazos que harán retorcerse de dolor a nuestros contrincantes.

A diferencia de otros de juegos de lucha entre dos contendientes, parece una lucha entre nuestro personaje y el resto de la ciudad. Unos gráficos muy bien realizados le dan al juego un realismo increíble, hasta el punto de que cuando atizan a tu personaje con una barra de hierro en la cabeza, casi duele de verdad. Lo único negativo a resaltar sería los pocos niveles existentes y la enorme dificultad que supone superar cada uno de ellos.

Pablo Ariza



AMSTRAD

LISTADO 1

```
10 ´Cargador RENEGADE para AMSTRAD.
20 MODE 1
30 PRINT:PRINT"RENEGADE:
40 PRINT:INPUT"Vidas infinitas (s/n) ";a
$
50 IF a$="s" OR a$="S" THEN POKE &BE80,3
:POKE &BE81,&C3:GOTO 70 ELSE POKE &BE81,
&C2
60 INPUT"Numero de vidas ";a:POKE &BE80,
a
70 MEMORY &3FFF
80 PRINT:PRINT"Introduzca la cinta origi
nal. Cuando    aparezca la pantalla de p
resentacion,   introduzca la cinta donde
 haya grabado  RENEGADE.BIN y cargado es
te vuelva a    introducir la cinta origi
nal desde dondese quedo.
90 ON ERROR GOTO 110
110 LOAD"",&8000
120 CALL &8000
130 RUN"!renegade.bin
```

LISTADO 2

```
10 ´CREADOR del CARGADOR del RENEGADE pa
ra AMSTRAD.
20 MODE 2:RESTORE 200
30 N=&BE90:S=0
40 READ A$
50 IF A$="*" THEN 90
60 POKE N,VAL("&"+A$)
70 N=N+1:S=S+VAL("&"+A$)
80 GOTO 40
90 IF S<>4483 THEN PRINT"Error en la lin
ea DATA.":STOP
100 PRINT:PRINT"Introduzca la CINTA dond
e desee salvar RENEGADE.BIN.
110 ON ERROR GOTO 130
120 6TAPE
130 SAVE"renegade.bin",b,&BE90,65,&BE90
140 END
200 DATA 06,08,21,B2,BE,11,00,C0,CD,77,B
C,21,00,40,CD,83,BC,E5,CD,7A,BC,3A,80,BE
,32,C7,4F,3A,81,BE,32,0F,4A,C9,54,41,50,
45,2E,42,49,4E,*
```

INSTRUCCIONES PARA EL CARGADOR (AMSTRAD)

Introduzca el programa «creador del cargador» y ejecútelo. Salve el bloque "RENEGADE.BIN" creado por el programa en una cinta. A continuación introduzca el programa «cargador» y ejecútelo. Siguiendo sus instrucciones, introduzca la cinta del programa original desde el principio. Cuando se haya terminado de cargar la pantalla de presentación, pare la cinta y sin rebobinarla, introduzca la cinta donde haya salvado el bloque "RENEGADE.BIN". Acabada la carga de éste, vuelva a introducir la cinta original desde donde la dejó y proceda a cargar el resto del programa normalmente.

POKES PARA EL JUEGO ORIGINAL

Vidas infinitas:
POKE &4AOF,&C3
Número de vidas:
POKE &4FC7,N



armar. Al igual que en el resto de las fases deberías eliminar primero a los enemigos más peligrosos.

Los muelles. Los pandilleros motorizados, harán de las suyas en esta segunda fase, en la mejor adaptación para ordenador de las películas de idéntico argumento. Para poder enfrentarnos a ellos debemos primero derribarlos de sus motos con patadas y defendernos después de sus ataques con barras de hierro. También hay que tener cuidado para no caernos al mar, ya que perderemos una vida, pero sin embargo esto puede servirnos para despistar a nuestros enemigos llevándolos a esa zona y empujándolos con un solo golpe al vacío.

Las calles. Tras sufrir alguna que otra lesión sin importancia, llegarás hasta las calles donde las féminas de la ciudad han establecido su ley armadas con palos y látigos. Su jefa es una especialista de la crueldad, por tanto debemos primero eliminar a sus ayudantes, sin alejarnos demasiado de ella. Si corremos se lanzará contra nosotros asentándonos un gran golpe.

La zona de las navajas. Si consigues pasar la zona de la Gran Berta te someterás a una curiosa sesión de navajas asesinas, ya que al mínimo toque te matan. La dificultad es creciente, pues todos los enemigos están armados.

El gran jefe. Finalmente lucharás contra el jefe supremo que coordina todas las actividades clandestinas de la zona. No habrá posible pérdida ni despiste, el jefe siempre va armado con una pistola. Para matarle debemos movernos constantemente y golpearle para que lentamente vaya disminuyendo su energía.

El final

Contabas sólo con tu fuerza y tu rapidez para encontrar a la chica. Entonces cuando la viste te preguntaste: ¿Merece la pena hacer todo esto por una mujer?

La respuesta sólo depende de vosotros, de momento un héroe necesita, al menos, una pequeña ayuda moral. Seguro que con este cargador podréis darle algo más. Las calles necesitan una buena limpia y vosotros seguro que os ofrecéis voluntarios.

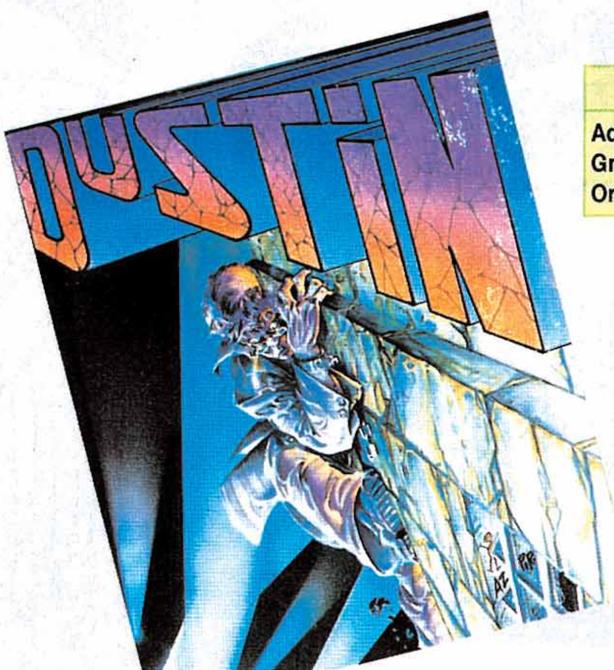
	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:	(barra)	8
Gráficos:	(barra)	
Originalidad:	(barra)	

Los motoristas se avalanzan contra mí.

De nuevo Imagine lanza una conversión de las máquinas de bares, en este caso de Taito. La mecánica del juego es relativamente sencilla: tenemos que luchar con una serie de pandillas en sucesivos niveles y derrotar a sus respectivos jefes hasta que consigamos llegar hasta donde hemos quedado con nuestra chica. Para luchar, disponemos de patatas, golpes y puñetazos que harán retorcerse de dolor a nuestros contrincantes.

A diferencia de otros de juegos de lucha entre dos contendientes, parece una lucha entre nuestro personaje y el resto de la ciudad. Unos gráficos muy bien realizados le dan al juego un realismo increíble, hasta el punto de que cuando atizan a tu personaje con una barra de hierro en la cabeza, casi duele de verdad. Lo único negativo a resaltar sería los pocos niveles existentes y la enorme dificultad que supone superar cada uno de ellos.

Pablo Ariza



	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		

Dustin comienza a estar un poco harto de permanecer ocioso las veinticuatro horas del día. Por ello, ha decidido escaparse de la cárcel para comenzar una nueva vida más allá del mar.

DUSTIN

MSX



```
10 'POKES DUSTIN
20 'POR MARCOS.J.B
30 CLEAR20,&H8868:SCREEN0:COLOR15,1,1:
KEYOFF:POKE&HFCAB,1
40 FORN=&H8800TO&H8811:READA$:A=VAL("&
H"+A$):POKEN,A:S=S+A:NEXT:IFS<>1905THE
NPRINT"ERROR EN DATAS":END
50 LOCATE0,23:INPUT"ENERGIA INFINITA (
S/N) ";A$:IFA$="S"THEN POKE&H8801,0
60 PRINT:LOCATE0,23:INPUT"POLICIAS MUE
RTOS DE UN GOLPE (S/N) ";A$:IF A$="S"T
HEN POKE&H8806,&H38
70 LOCATE0,23:INPUT"TIEMPO INFINITO (S
/N) ";A$:IF A$="S"THEN POKE&H880B,0
80 CLS:LOCATE8,23:PRINT"CARGANDOSE DUS
TIN":LOCATE4,23:PRINT"PON EN MARCHA EL
 CASSETTE"
90 BLOAD"CAS:",R:BLOAD"CAS:",R:IFPEEK(
&HF933)<>255THEN BLOAD"CAS:":DEFUSR=&H
8800:A=USR(A):ELSE SCREEN0:PRINT"NO HA
Y MEMORIA SUFICIENTE":END
100 DATA 3E,3D,32,A8,CE,3E,30,32,21,D0
,3E,3C,32,B9,9A,C3,73,88
```

La cárcel está enclavada en una isla, rodeada por un frondoso bosque. Una vez que hayamos conseguido salir de la prisión, nuestro objetivo es encontrar al druida y conseguir que nos preste temporalmente la barca.



Energia infinita:
Poke &HCEA8

Policias muertos
con un solo golpe:
Poke &HD021,56

Tiempo infinito:
Poke &H9AB9,0

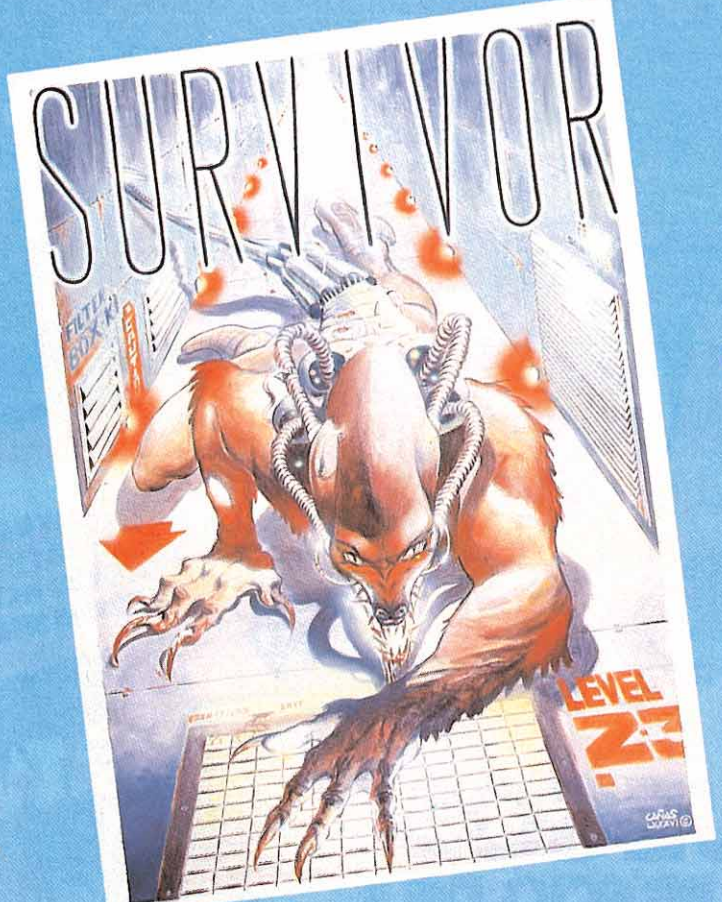


Para conseguir escapar debemos sobornar a todos los personajes del juego. Encontraremos a nuestra disposición, para tan grata misión, cigarrillos, alcohol y dinero, además de otros objetos imprescindibles para alcanzar la libertad.

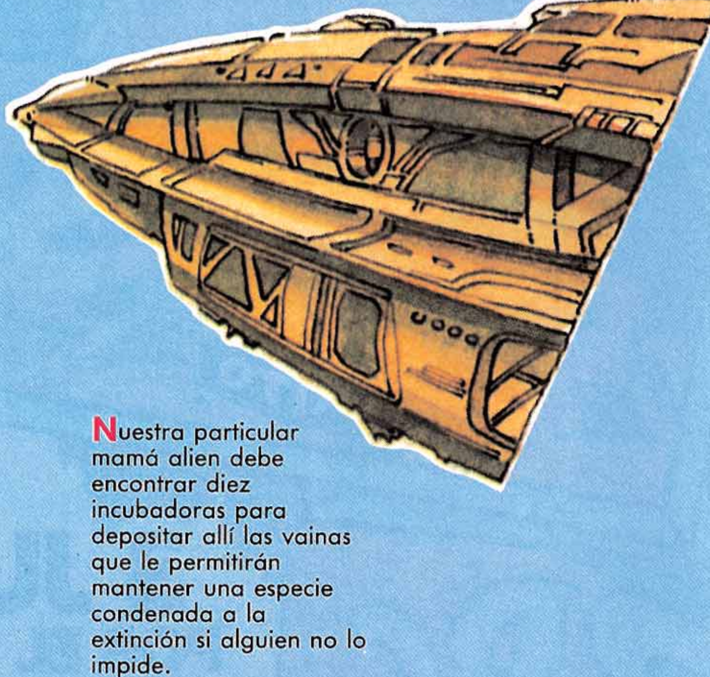


Solución y mapa Micromanía 21


GREAT GURIANOS
OFFICIALLY LICENSED COIN-OP FROM
TAITO
AIRWOLF 2
OFFICIALLY LICENSED SEQUEL TO THE UNIVERSAL PICTURES™ TELEVISION SERIES
CATABALL
3DC
3 JUEGOS
POR EL PRECIO DE 1
875 Ptas.
TRIO
HIT PAK
SPECTRUM
Great Gurianos
Airwolf 2
3DC
AMSTRAD
Great Gurianos
Airwolf 2
3DC
CBM-64
Great Gurianos
Airwolf 2
Cataball
COBRA
SÍGUENOS EL JUEGO.
ZAFIRO SOFTWARE DIVISION Paseo de la Castellana, 141. 28046 Madrid.
Tel. 459 30 04. Tel. Barna. 209 33 65. Telex: 22690 ZAFIR E
GREAT GURIANOS
AIRWOLF 2
3DC
CATABALL



	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		7
Gráficos:		
Originalidad:		



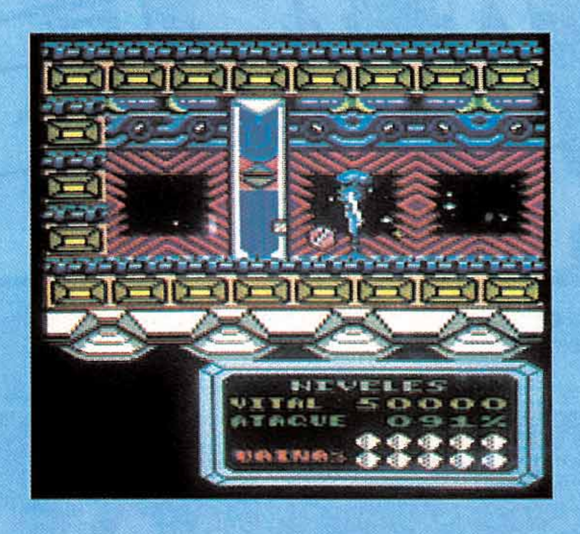
Nuestra particular mamá alien debe encontrar diez incubadoras para depositar allí las vainas que le permitirán mantener una especie condenada a la extinción si alguien no lo impide.

SURVIVOR

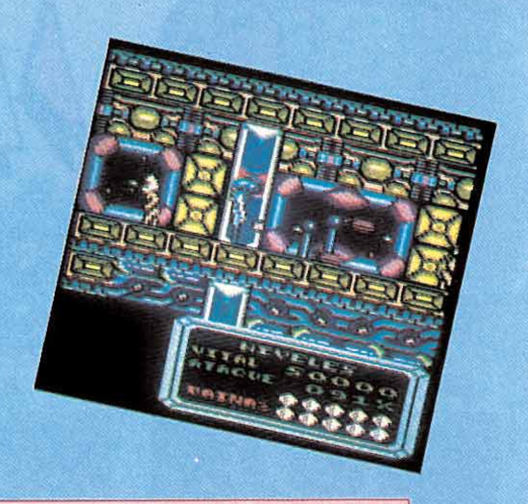
AMSTRAD

Para trasladarnos podemos utilizar los ascensores o, si lo preferimos, emplear los conductos de ventilación, pero este camino es mucho más incómodo porque debemos arrastrarnos por el suelo.

```
10 BORDER 0:INK 0,0:MODE 0:PRINT"  LOADI
NG SURVIVOR"
20 OPENOUT"d":MEMORY 2299
30 LOAD"!tpload",2300:FOR i=42100 TO 421
10:READ a:POKE i,a:NEXT:POKE 2331,&74:PO
KE 2332,&A4:CALL 2300
40 DATA &3e,&c9,&32,&4a,&5c,&32,&51,&5c,
&c3,&40,&0a
```



El método más efectivo para reponer energía es darnos una comilona a base de ingenieros. No debemos olvidar este detalle, ya que los continuos ataques de nuestros enemigos nos debilitarán, impidiéndonos completar con éxito nuestra misión.



MAPA MICROMANÍA 24

BIENVENIDO AL MUNDO "Mister Chip"

REX HARD

DISTRIBUIDO por Software "Mister Chip" Escuela de Informática Avda. Cardenal Herrera Oria 171 · 28034 MADRID

STARBYTE

Software "Mister Chip" Escuela de Informática Avda. Cardenal Herrera Oria, 171 28034 MADRID

Action Soft

Deberas sortear peligros en el amazonas para ayudar a **REX - HARD** a encontrar el "sol dorado de tzchtalt".

Un carguero transporta plutonio, colisiona con un planeta, la dispersion de radioactividad altera el ecosistema y **STARBYTE** debe recuperar el plutonio.



¡DESCUBRELO!

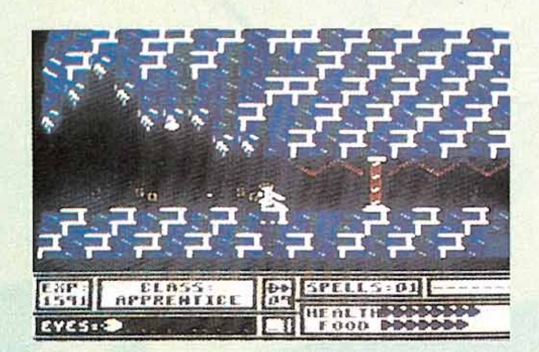
DISPONIBLES EN SPECTRUM Y PROXIMAMENTE EN AMSTRAD



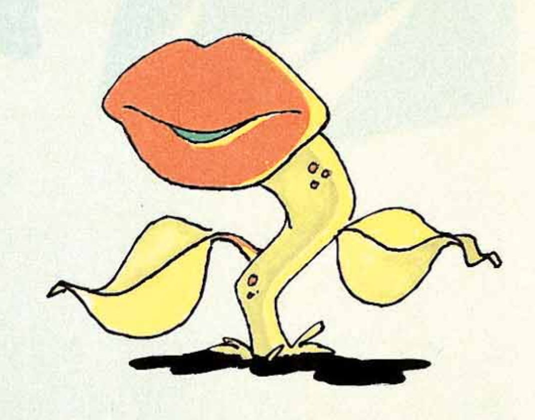
Software "Mister Chip"

Escuela de Informática

	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	8
Adicción:		
Gráficos:		
Originalidad:		



Además de variados obstáculos como lagunas y estalactitas, encontraremos enemigos a los que deberemos enfrentarnos con diferentes estrategias. Algunos necesitarán el empleo de complejos hechizos, otros caerán a nuestros pies a simple toque de flecha. Pero absolutamente todos son perjudiciales para nuestra salud.

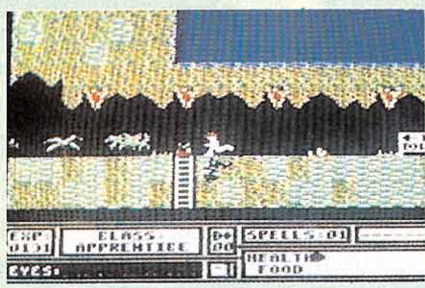


BLACK MAGIC

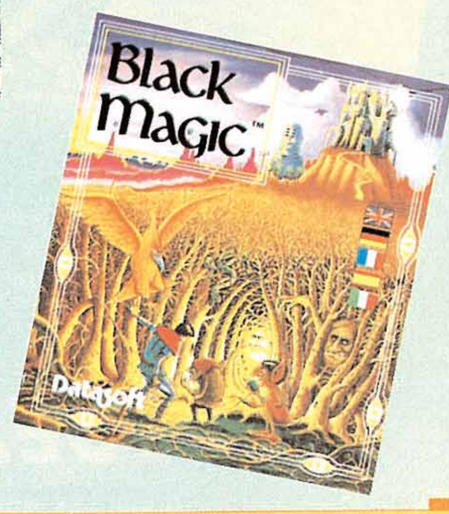
COMMODORE

```
10 REM *** CARGADOR BLACK MAGIC
12 REM *** F.V.C.
20 FORT=272TO313:READA:POKET,A:S=S+A:NEXT
22 IFS<>4635THENPRINT"ALGUN DATA INCORRECTO...":STOP
30 INPUT"■ENERGIA AUTORRECARGABLE (S/N)";E$:IFE$="N"THENPOKE307,44
40 INPUT"■FLECHAS INFINITAS (S/Ñ)";F$:IFF$="N"THENPOKE302,44
50 INPUT"■SPELLS INFINITOS (S/N)";S$:IFS$="N"THENPOKE299,44
80 PRINT"■COLOCA LA CINTA DE BLACK MAGIC Y PULSA  SHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,16:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,30,160,1,142,144,8,140,145,8,96,32,167,2,160,0,177,187
110 DATA 201,72,208,13,169,0,141,40,115,141,174,113,169,44,141,244,129,96,70,86
120 DATA 67
```

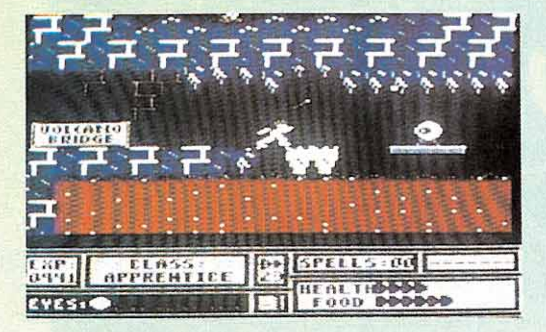




A medida que avanzamos en el juego pasaremos de la categoría de aprendiz, a la de mago y brujo, hasta alcanzar la posición de Gran Mago.



Nuestro objetivo es liberar el reino de Marigold de la tiranía de un perverso personajillo llamado Zahgrim. Para ello debemos emplear con habilidad hechizos y armas.

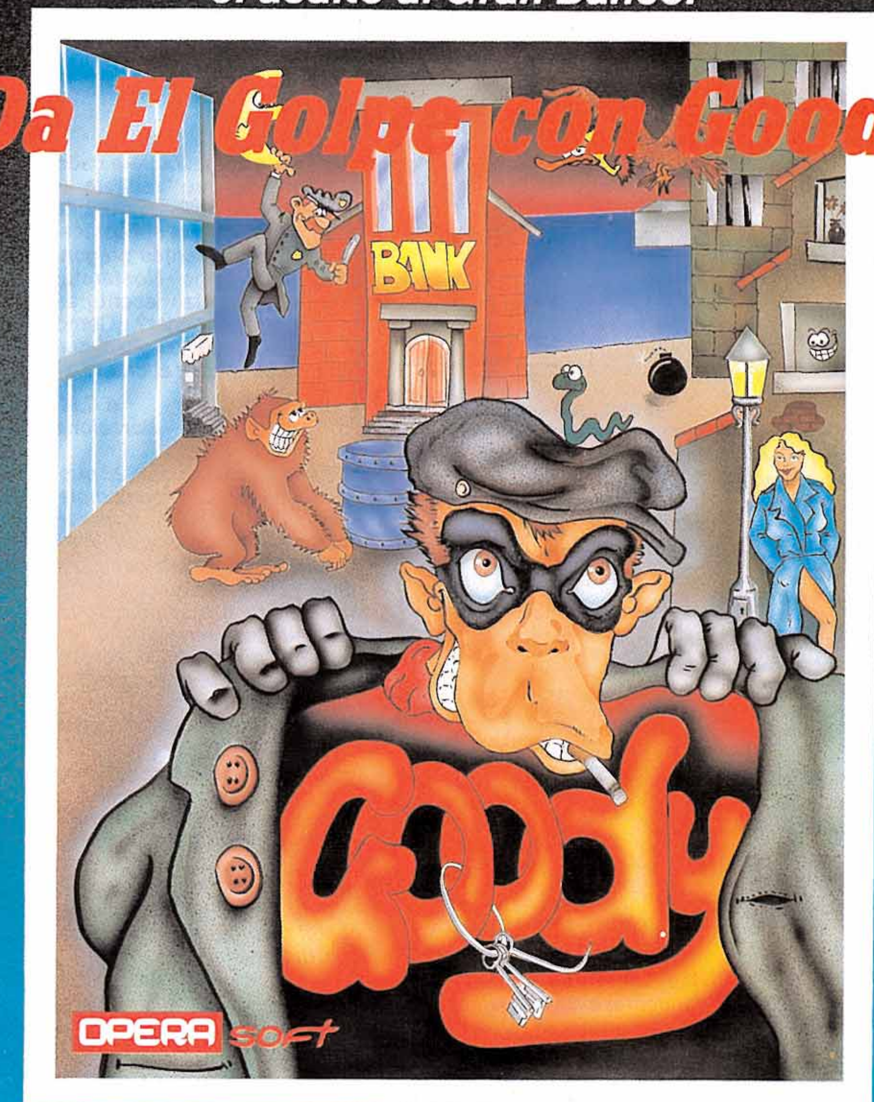



```
poke $1ef4,$2c (energia autorrecargable)
poke $1028,$00 (spells ilimitados)
poke $0eae,$00 (flechas ilimitadas)
```

que no digan que no das ni golpe

Goody tiene un buen plan, pero los grandes planes nunca son sencillos, por eso necesita un buen socio como tú, experimentado y audaz.

Esta es tu oportunidad para dar el golpe del Siglo: el asalto al Gran Banco.



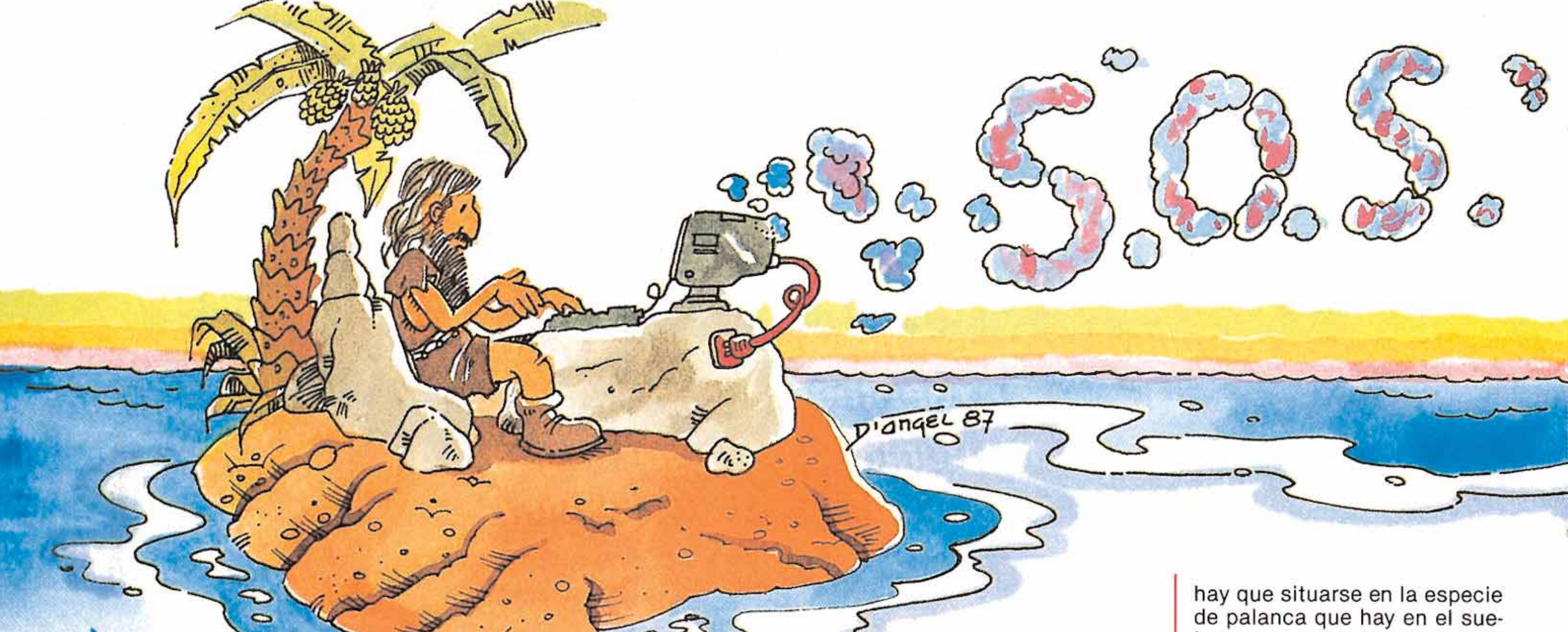
Versión para PC y Compatibles
También para Amstrad, MSX, Spectrum, Spectrum + 3 y Commodore



Pza. Santa Catalina de los Donados, 3, 4º Dcha.
28013 Madrid. Tel. 241 92 70 / 241 96 82

Distribuidor en Cataluña
Discovery Informatic
Telfs.: (93) 256 49 08 - 09

Si no lo encuentras en tu distribuidor habitual llámanos: (91) 241 92 70 - 241 96 82



Programas para todos los gustos

SPECTRUM

1.º En el Asterix y el caldero mágico, ¿cómo se bebe el brebaje mágico? (yo pulso dos veces el botón de disparo, como en las instrucciones, pero no ocurre nada).

2.º En el Jack the Nipper, ¿cómo se asustan los gatos?, sé que se hace con la bocina pero no sé cómo.

3.º En la segunda pantalla de Airworlf, nada más entrar se forma una gruesa barrera que te impide el paso y aunque le dispares, se vuelve a reponer. ¿Cómo se puede pasar?

4.º En el Back to Skool, ¿sólo se puede jugar con teclas? ¿Me podríais indicar si se puede jugar con joystick?

Emili Breza
Lérida

1.º En el Asterix, el brebaje mágico se bebe como tú dices, pero esto lo tienes que hacer justo antes de entrar en combate con algún legionario.

2.º Para asustar a los gatos deberás coger la bocina e ir en busca de algún gato, y cuando lo encuentres, deberás apretar la tecla de disparo y así lo conseguirás.

3.º Esta barrera se pasa de la siguiente forma: debes entrar por la parte de abajo, después, nada más entrar, meterte por el agujero antes de que la barrera lo tape. Esto es muy justo pero da el tiempo suficiente para hacerlo.

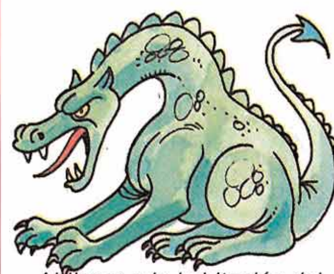
4.º Al Back to Skool, debido a la gran cantidad de acciones que podemos hacer, sólo es posible jugar con las teclas.

Problemas en el Camelot Warriors

MSX

Cuando me convierto en hombre por segunda vez, en el Camelot Warriors, cuando llego al dragón que está el búho, si no me mata el búho, el candelabro, o el dragón echando fuego. ¿Me podríais decir cómo se pasa?

Antonio Izquierdo
Barcelona



Al llegar a la habitación del Camelot Warriors en la que se encuentra el dragón, debes colocarte un poco antes del segundo poste de la verja y saltar cuando el búho vuele hacia el dragón. Así conseguirás subirte a la plataforma. Rápidamente debes acercarte al dragón y matarle con la espada.

Nosferatu

AMSTRAD

En primer lugar me gustaría que en la sección Patas Arriba pusieran los siguientes juegos: Infiltrator, Nosferatu y Crafton&xunk (o al menos que publicaran un cargador para cada uno de ellos, que facilitara el juego). Si esto no fuera posible, les agradecería que me contestaran a las siguientes preguntas en el juego Nosferatu. ¿Dónde están las escrituras que tengo que coger? ¿Cómo se dispara la pistola? ¿Para qué sirven la lámpara y el crucifijo?

A.C.M.
Barcelona

En la revista número 22 puedes encontrar un mapa completo del juego Nosferatu y la forma de resolver éste, aunque todavía no hemos publicado cargador para tu ordenador. Tomamos nota de tu sugerencia e intentaremos complacerte en próximos números. De momento, las respuestas a tus preguntas son:

Las escrituras pueden aparecer aleatoriamente en cualquier lugar del castillo, aunque suelen aparecer en los sótanos con mucha frecuencia. La pistola únicamente sirve para eliminar a los perros. La lámpara, una vez encendida con las cerillas te permite ver en los sótanos; con el crucifijo puedes acabar con tus enemigos.

Fallos y errores

COMMODORE

1. En uno de sus números venían los Pokes para el Super-Zaxxon, lo copié pero me sale error, ¿qué debo hacer?

2. Tengo el juego Entombed pero al entrar en una habitación donde hay un cofre guardado por serpientes se me bloquea. ¿Es debido a un error?

3. ¿Qué hay que hacer en las tumbas del muerto en El Zorro?

4. ¿Dónde o cómo se hace sonar la trompeta? Aunque sé que es al lado del hotel y que hay que situarse en la especie de palanca que hay en el suelo, me surge un pequeño error al salir el guarda después de sonar la trompeta. El Zorro no llega hasta «er cacho de palo pegao a la pared», ¿qué hay que hacer? ¿Hay que darle a alguna tecla o dirección al joystick?

5. En el juego Fighting Warriors llego a un sitio que no se puede pasar, lo raro es que está en el desierto y no hay barrera ni nada en la pantalla, ¿a qué se debe?

6. En el Fist II, llego como a una catarata donde al otro lado hay un pergamino, salto, no llego y después de mucho correr vuelvo a lugares que ya he estado ¿Hay que saltarlo por fuerza?

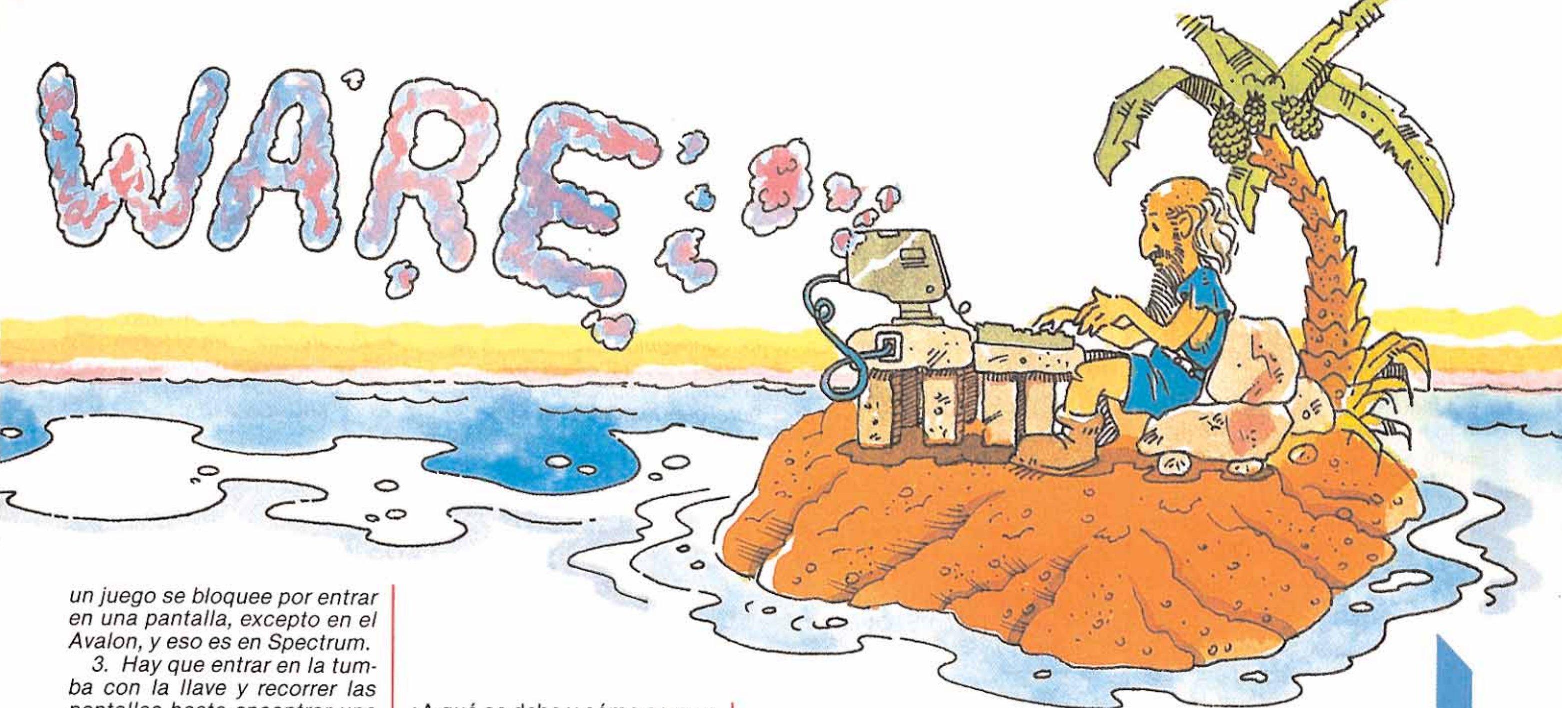
7. En el número 21 de vuestra revista poníais que en Asterix para Commodore sólo hay cinco piezas, en las instrucciones del juego pone siete, yo sólo he encontrado seis, ¿cuántas piezas hay? Para Spectrum hay un mapa, pero no es el mismo que el del Commodore ¿Tendríais la amabilidad de hacer un mapa y ponerlo en una sección?

8. Esta pregunta es muy importante para los señores que compran juegos verdaderos, no piratas, ¿subirá el precio de los juegos de nuevo? Si la respuesta es sí, ¿cuánto subirá?

Juan Luis Rincón
Cádiz

1. Corrige los Datas, pues es seguro que has cometido un error al teclearlos. El cargador funciona perfectamente.

2. Pues sí, tienes un fallo en ese juego. No es corriente que



un juego se bloquee por entrar en una pantalla, excepto en el Avalon, y eso es en Spectrum.

3. Hay que entrar en la tumba con la llave y recorrer las pantallas hasta encontrar una botella y un estribo. Si subes por la escaleras, llegarás a la cárcel, donde deberás rescatar a los prisioneros.

4. Tienes que llevar la trompeta y ponerte encima de la palanca que está en el suelo. Si pulsas el botón, saldrá un guardia que saltará sobre el extremo de la palanca, lo que hará que El Zorro llegue y se agarre él solito al palo de la pared. Si no hace esto, es que el juego está mal, o no has seguido los pasos correctamente.

5. Si no hay ninguna barrera, y no puedes pasar, es que tienes otro error.

6. Pues si quieres ver nuevos escenarios, tendrás que saltarlo por fuerza. Pero como es bastante difícil, usa el siguiente truco: antes de llegar a la catarata, y mientras haya Scroll en pantalla, pulsa RESTORE. Verás cómo el muñeco andará solo y se deslizará por el aire, llegando a la otra parte del acantilado.

7. En Spectrum hay cinco piezas, pero en Commodore hay, al menos, siete. Y el mapa de Spectrum no coincide con la versión 64. Es más, el mapa del Commodore es más grande. En esta sección no es posible publicar mapas, pero lo tendremos en cuenta en próximas revistas.

8. Es poco posible que suban los juegos; el nuevo precio de 875 pesetas ha sido, lógicamente, muy bien aceptado. Por eso, no creemos que vuelvan a subir los precios.

Enduro Racer

SPECTRUM

1. Al cargar el Enduro Racer no llegan a salirme las rayas amarillas de carga, pero sin embargo, en la pantalla no aparece el mensaje «error de carga». ¿A qué se debe y cómo se puede arreglar?

2. Otra cosa más. ¿Existe algún poke para dicho juego?

Roberto García Fernández
Madrid

1. Tu problema de carga den este juego puede estar motivado por alguna de estas causas:

Que el volumen de entrada del cassette no sea el correcto.

Que el nivel de grabación de la cinta no sea suficientemente alto, en cuyo caso lo mejor es que recurras a la casa distribuidora del juego si posees el juego original, la cual seguramente te lo cambiará por uno nuevo.

La cabeza lectora de tu cassette puede no encontrarse en perfecta alineación del azimut; este problema se soluciona con un destornillador pequeño y un poco de paciencia girando el tornillo de ajuste de la cabeza un poco.

2. En cuanto a los pokes de dicho juego los encontrarás en la revista número 25, así como el mapa, el cargador y los consejos, pero para que vayas haciendo algo aquí tienes estos pokes;

POKE 42143,0 y POKE 42144,0 tiempo infinito.

POKE 44802,201 inmune a obstáculos.

El murciélago en Cauldron II

AMSTRAD

Al caer desde la gárgola del dragón llego a un bosque en el que hay unas tijeras y un murciélago. Las tijeras no son problema, pero el murciélago me mata. ¿Qué hay que hacer?

Alejandro Gómez del Rincón.
Valencia

Para escapar del murciélago debes tener en cuenta que:

— Antes de ir por las tijeras debes haber recogido otros objetos: la copa, el hacha, la corona y el escudo.

— Para llegar al bosque es mejor utilizar la puerta del castillo que caer desde una de las gárgolas.

— Si de todas formas no puedes evitar al murciélago, utiliza contra él alguna bola luminosa, de las que hay por el castillo.

Plus 3

SPECTRUM

Tenemos un Spectrum 48 K con muchos programas, y deseamos comprar un modelo superior. Con la inminente aparición del Plus 3 nos ha surgido una duda. Quisiéramos saber si sería posible, en primer lugar, desde el modo 128 cargar en tres de los bloques de la memoria paginada un programa del Spectrum 48 sin ejecutarlo. Una vez hecho esto, y desde Código Máquina, direccionar la ROM 3 del modo 48 K pero sin borrar la memoria, ya que si se saltase a la dirección 0 la rutina inicializadora borraría la memoria.

En resumen, mi pregunta viene al caso por la imposibilidad de acceder desde el modo 48 K al sistema operativo del disco, que en mi opinión influirá bastante en las ventas de este ordenador. Con este sistema, creo que por lo menos se podría cargar una vez un programa de disco. Naturalmente mejor sería que apareciese algún dispositivo con un sistema operativo a modo de interface BETA que consiguiese acceder al disco directamente en modo 48 K.

Si nada de esto fuese posible no esperaría a la comercialización del Plus 3 y me compraría un Plus 2.

Francisco Joe Navas
Zaragoza

En el modo 128 K del nuevo Spectrum, es posible realizar la carga de un juego de 48 en Código Máquina siempre y cuando éste no se encuentre protegido y su funcionamiento transcurra al igual que en el modo 48 K, por lo que es posible cargarlo y almacenarlo en disco teóricamente sin problemas.

Cuando nos referimos a protegido quiere decir que no tenga rutinas de velocidad variable de carga sobre todo.

Una de magos

MSX

En el juego Feud para MSX. ¿Cómo se lanzan los hechizos?, en las instrucciones pone que apretando el botón de disparo cuando esté armado con él y cuando tenga los ingredientes para el hechizo doy al botón y no responde, ¿cómo podría lanzarlos?

José Luis Márquez Arroyo
Madrid

Efectivamente, los hechizos se lanzan apretando el botón de disparo como indican las instrucciones. Pero para que esto funcione debes acercarte a tu olla una vez que tengas los ingredientes para un hechizo, y con el libro abierto por la página que has completado sitúate encima de ella. Entonces, al apretar el botón de disparo, se iluminará el nombre del hechizo y ya podrás disponer de él contra LEANORIC.



Saboteur II

SPECTRUM

En el número 24 de la revista publicaron ustedes un cargador de energía y tiempo infinito de el Saboteur II para Spectrum, pero este cargador no funciona. Al teclearlo y hacerlo funcionar tanto con RUN como con GOTO 10 y cargar la cinta original, ésta no carga.

Desearía fueran tan amables de contestarme diciendo la forma de hacerlo funcionar.

Manuel Pérez Sánchez
Sevilla

El cargador de dicho programa funciona perfectamente, sólo que hay que realizar la carga del programa por la cara que se encuentra grabada a velocidad normal y para la versión de 48 K.



Livingstone, supongo

SPECTRUM

1. En el juego Livingstone supongo, cuando me coge la urraca y me lleva al nido no sé lo que hay que hacer. Desearía también que me indicaseis cuándo vais a sacar un patas arriba de este juego para Spectrum.

2. Otra pregunta es cómo se subraya en el Spectrum +2.

Alberto Rguez. Mella.
Madrid

1. En el Livingstone, pasar a la siguiente sección del juego no es muy fácil ya que en primer lugar hay que esquivar a la urraca y al llegar al río saltar sobre los troncos. En una zona del río encontraremos una entrada justo debajo de una de las cascadas; si entramos por ella, podremos continuar el juego.

2. Para subrayar en el Spectrum, cualquiera que sea el modelo debemos de realizar una pequeña trampa como en el ejemplo;

Teclear PRINT «HOLA». Sin pulsar ENTER poner punto y coma, para continuar introduciendo datas en la misma línea. Utilizar esto después el comando OVER 1 y volver a poner punto y coma, con esto conseguimos funcionar en modo mezcla. Por último, colocar CHR $ cuatro veces separándolas con punto y coma; con ello conseguimos retroceder el puntero del curso una posición y seguidamente poner entre paréntesis el símbolo que se encuentra en la tecla del cero.

La línea quedará así:

```
PRINT "HOLA"; OVER 1;
CHR$8; CHR$8; CHR$8; CHR$8;
"————"
```

Pulsa ENTER y ya has conseguido subrayar.

Incompatible

SPECTRUM

Tengo el INVES Spectrum y tengo un problema:

Hay juegos como Comando, Arkanoid, o Cobra que cuando los pongo, todos los artefactos o personajes se paralizan. ¿Puede ocurrirme esto por el cassette? Si no es así ¿por qué puede ser?

Antonio Borondo
Badajoz

El INVES no es totalmente compatible con la ROM del Spectrum, en las primeras unidades que se fabricaron de este modelo, por lo que te aconsejamos te pongas en contacto con INVESTRÓNICA la cual seguramente realizará el cambio de tu ordenador o de la ROM.

Los problemas de un clásico

SPECTRUM

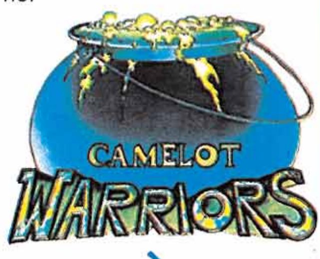
1.° En el juego Camelot Warriors, ¿cómo puede pasarse el dragón que lanza una llama de fuego?

2.° En el juego Sir Fred, por mucho que lo intento no paso del balcón. ¿Qué debería hacer?

José Manuel Delgado
Madrid

1. Para pasar este dragón lo único que debes hacer es darte prisa en ponerte delante de él y entregarle el elixir de la vida, pues si te entretienes, el dragón lanzará fuego y te matará.

2. Para pasar ese balcón tendrás primero que activar la palanca que hay en la nube, esto lo conseguirás saltando a la cuerda y balanceándote hasta conseguir el suficiente impulso para que llegues a la nube, y una vez hecho esto, tendrás que volver por el mismo camino.



La fama de Stallone

AMSTRAD

1. En el juego Rambo después de haber cogido el helicóptero y regresado al cuartel, ¿qué debo hacer? ¿He de liberar a más prisioneros? Si es así, ¿dónde se encuentran?

2. En el juego Thanatos, ¿qué hay que hacer para matar a los perros guardianes de las murallas de las ciudades? Supongo que quemándolos. Pero ¿cómo?, ya que si estoy volando no me aparecen y si me pongo en el suelo me matan.

3. Me gustaría que dedicaseis alguna página de cargadores y pokes para Amstrad, ya que en el número 24 lo dedicasteis plenamente a Spectrum y Commodore.

4. Podrías poner en algún número el cargador de Rambo y Cobra para Amstrad?

Francisco Manuel Castellano
Barcelona

1. Como tú bien dices, debes liberar al resto de los prisioneros. Éstos se encuentran en una jaula de palos situada en la parte inferior izquierda del campamento; para abrirla selecciona el puñal y acércate a la puerta.

2. Imaginamos que te refieres a los pumas salvajes. Tanto para eliminar a éstos como a los demás enemigos terrestres, lo mejor es volar despacio y cerca del suelo y abrasarlos con una llamarada a la primera oportunidad que se te presente.

3. La sección de Código Secreto está formada por los trucos, cargadores y pokes que nos envían los lectores. Durante el tiempo que dedicamos a la preparación de ese número no recibimos ninguno con el interés suficiente como para ser publicado, pero eso no significa que hayamos olvidado a nuestros lectores de Amstrad.

4. El cargador para el juego Cobra en la versión de Amstrad ha sido publicado en el número 23 de MICROMANÍA.

Los juegos de Dinamic

MSX

1. En el juego de Camelot Warriors en el mundo de las grutas cojo el elixir de la vida, y me voy a la pantalla del dragón salto para subir al escalón antes de que tire fuego el dragón pero, salte donde salte, siempre me pego con el candelabro en la cabeza y me matan. ¿Qué hay que hacer para ponerse en la plataforma y pasar de mundo?

2. En el juego de Phantomas 2, cojo la tuerca para que salga el generador de pedales y así poder coger la llave pero entro en la pantalla sale el personaje dándole a los pedales del generador y me quitan las vidas. ¿Qué hay que hacer para coger la llave?

Eduardo López
Pamplona

1. Al llegar a la habitación del Camelot Warriors en la que se encuentra el dragón, debes colocarte un poco antes del segundo poste de la verja y saltar cuando el búho vuele hacia el Dragón. Así conseguirás subir a la plataforma. Rápidamente debes acercarte al Dragón y matarle con la espada.

2. Y en Phantomas 2 cuando aparezca el personaje de la bicicleta debes mover con mucha rapidez el Joystick de izquierda a derecha, procurando que tu ritmo supere al del ciclista. Al principio verás que disminuye la energía, pero insiste porque paulatinamente llegará al máximo. Sólo entonces Phantomas saltará lo suficiente para alcanzar la llave.



Suscríbete ahora a

MICRO Manía
Sólo para adictos

y recibirás como regalo estos magníficos

RADIO-CASCOS AM-FM

Aprovecha las VENTAJAS de la tarjeta de crédito

Un número más de regalo en tu suscripción y la posibilidad de realizar el pago atrasado



Envíanos hoy mismo el cupón que figura en la solapa de la última página.

También puedes suscribirte por teléfono (91) 734 65 00



¡¡¡HEMOS CAZADO UN MONSTRUO!!!
Nos ha costado increibles esfuerzos, hemos luchado al máximo, pero al fin... ¡HEMOS CAZADO UN MONSTRUO! Sin embargo, la seguridad de todos corre un gran peligro, ¡¡¡ la BESTIA puede escapar !!! Destruye ordenadores, joysticks o cerebros con sus 5 letales garfios, su presa preferida son los «VJA» (Video - Juegos - Adictos) y cuando comienza la batalla no conoce el descanso.
Si escapa a nuestro control y entra en tu ordenador, desde DINAMIC te deseamos la mayor de las suertes, porque realmente, ...la vas a necesitar.
DINAMIC